01/08 Sonderheft € 5,30
Österreich € 6,–; Schweiz sfr 10,80; BeNeLux € 6,20

N-ZONE

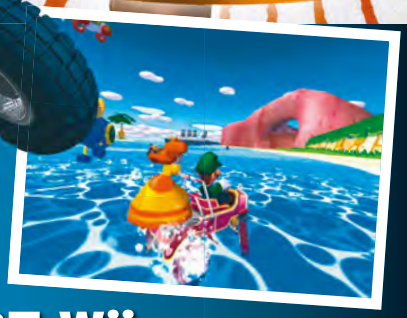
SUPER-SMASH-BROS.-BRAWL-SONDERHEFT | WWW.N-ZONE.DE

SONDERHEFT

MIT COOLEN TURNIERPLANERN!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

- 16 Seiten XXL-Test
- Charakterprofile aller Kämpfer
- Retro-Tests der Vorgänger



MARIO KART Wii

Alles Wissenswerte und neue Spieleindrücke zum nächsten Nintendo-Mega-Hit!

TIPPS & TRICKS

Die besten Tipps zu Smash Bros. Brawl auf über 10 Seiten

4 197383 605307 01

Ring frei für die Smash Bros.!

Der ultimative Super-Smash-Bros.-Brawl-Guide lässt keine Fragen offen!

Der Hype im Vorfeld des Releases, die Verkaufszahlen in Japan und das weltweite Interesse an *Super Smash Bros. Brawl* beweisen eindrucksvoll: Super Smash Bros. hat sich mittlerweile nicht nur zu einer Marke, sondern auch zu einem Kult entwickelt, der Millionen Nintendo-Fans auf dem gesamten Erdball in seinen Bann gezogen hat. Das ist ausreichend Anlass für uns, ein N-ZONE-Sonderheft zu dem Überflieger zu erstellen, in dem wir euch neben einem umfangreichen Test die volle Ladung an Hintergrundinformationen, Tipps & Tricks, Turnierplanern, interessanten Details zu den Charakteren und Retro-Tests der Vorgänger liefern. Und weil mit *Mario Kart Wii* schon der nächste Nintendo-Mega-Hit ansteht, haben wir auch alle bis zum Zeitpunkt der Drucklegung verfügbaren Infos dazu zusammengefasst und verraten euch unsere ersten, brandheißen Spieleindrücke zu der spaßigen Racing-Action mit Mario & Co.

Wir hoffen, mit unserem Sonderheft euren Geschmack getroffen zu haben, wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre und zudem eine Menge action- und siegreicher Fights!

Euer N-ZONE-Team

VON LINKS NACH RECHTS

OBERE REIHE:
Felix Kothe (Redaktion)
Maik Koch (Redaktion)
Thomas Steuer (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Arne Söntgerath (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

Inhalt

Reportage:

Charakterprofile aller Kämpfer 32
Leser-Redaktions-Analyse 26
Meinungen zu den Vorgängern 80
Shoppen im Nintendo World Store 96
Super-Smash-Bros.-Brawl-News-Tagebuch 04
Super-Smash-Bros.-Hype 08
Super-Smash-Bros.-Schatzkiste 64

Vorschau:

Mario Kart Wii 88

Test:

Super Smash Bros. 64 (Retro) 82
Super Smash Bros. Brawl 10
Super Smash Bros. Melee (Retro) 84

Tipps & Tricks:

Basis-Techniken 68
Grundlagen-Tipps 66
Online mit der Wii 78
Profi-Techniken 70
Secrets 72
Sonstige Tipps & Tricks 74
Turnierplaner 76

Rubriken:

Die Redaktion 98
Editorial 03
Impressum 98
Inhalt 03

Super Smash Bros. Brawl News-Strecke

Spannung pur: Die heißesten Brawl-Meldungen im Überblick

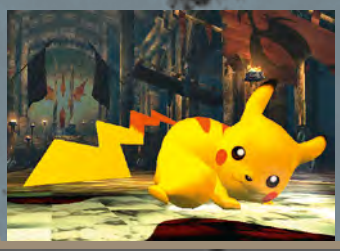
AUTOR: DAVID MARTIN

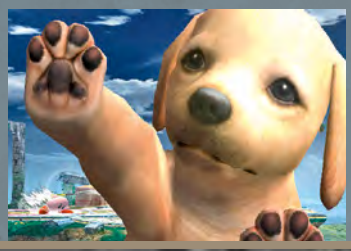
Monatelang verfolgten wir eifrig die Updates der offiziellen Smash-Bros.-Webseite – und täglich tummelten sich die N-ZONE-Redakteure um einen Bildschirm, tuschelten und fachsimpelten über enthüllte Charaktere und neue Features.
Am 31. Januar war es endlich soweit: Die Nintendo-Klopperei kam in die Läden – allerdings vorerst nur in Japan; deutsche Zocker haben sich noch ein Weilchen zu gedulden. Dies wollen wir natürlich zum Anlass nehmen um die täglichen News, die wir auf N-ZONE.de veröffentlichten, nachfolgend noch einmal Revue passieren zu lassen. Von der Ankündigung über die Vorstellung der Prügler bis hin zur Veröffentlichung des Spiels – das Newsaufkommen und Interesse an Super Smash Bros. Brawl war so hoch wie bei kaum einem anderen Spiel. ■

MAI 2006

Das Abenteuer wartet: Nintendo kündigt Super Smash Bros. Brawl an

Super Smash Bros. Brawl heißt das neue Spiel von Nintendo für die Wii. Neben den Nintendo-Helden wie Wario, Pit, Zero Suit Samus und Metaknight dürft ihr außerdem mit Solid Snake aus der Metal-Gear-Solid-Reihe in den Kampf schreiten. Des Weiteren kündigte Entwickler Masahiro Sakurai an, dass der Titel nicht zum Release der Wii, sondern erst 2007 auf den Markt kommt.



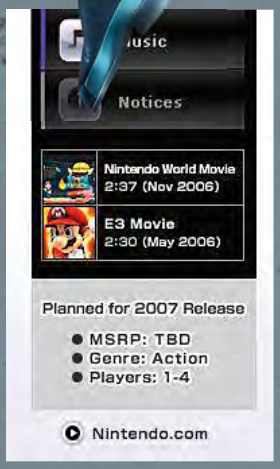


MAI 2007

Nintendo enthüllt hochkarätige Komponisten für Super Smash Bros. Brawl

Der japanische Traditionshersteller Nintendo hat die komplette Liste der Komponisten vorgestellt, die für die Musik in Super Smash Bros. Brawl für die Wii-Konsole verantwortlich zeichnen. Wie wir finden, besticht die illustre Runde durch hochkarätige Musiker, darunter Shogo Sakai, der sich schon einen Namen durch seine Komposition für Super Smash Bros. Melee machen konnte. Mit dabei sind auch Yoko Shimomura (Kingdom Hearts) und Koji Kondo (The Legend of Zelda).

Kommt Super Smash Bros. Brawl erst 2008 in Deutschland?
Super Smash Bros. Brawl könnte erst 2008 in Europa erscheinen. Dies geht aus der offiziellen Webseite hervor, die mittlerweile aktualisiert wurde. Während im US- und Japan-Bereich von www.smashbros.com als Termin „planned for 2007 Release" angegeben wird, fehlt dieser Bildschirmbereich jeweils auf der deutschen, französischen, spanischen und italienischen Seite. Ein deutlicher Hinweis, dass der Titel erst 2008 hierzulande erscheint!



JUNI 2007

Gemeingefährlich: Wario feiert Debüt in Super Smash Bros. Brawl

Ein großer Wunsch für Fans der Super Smash Bros.-Serie geht in Erfüllung: Wario wird im kommenden Super Smash Bros. Brawl seinen Einstand feiern und den Gegnern mächtig einheizen. Der fiese Erzschurke von Mario ist wie immer unberechenbar – seine Tricks sprengen alle Regeln der Kampfkunst.

JULI 2007

Die Invasion der Items beginnt: Helfertrophäen in SSBB

Nintendo veröffentlichte ein spannendes neues Item: die Helfertrophäe. Das Utensil gleicht in seiner Funktionsweise einem Pokéball. Sobald ihr es aufgesammelt habt, erwacht die darin befindliche „Trophäe" zum Leben und steht euch im Kampf unterstützend zur Seite. Der Vorteil daran: Nintendo muss nicht das ganze Charakterspektrum mit „zweitrangigen" Protagonisten vollstopfen, sondern kann vielfach herbeigesehnte Publikumslieblinge, wie beispielsweise Ridley aus Metroid, einfach als Helfertrophäe einbauen, um sie zumindest indirekt am Spielgeschehen zu beteiligen. Manuell steuern lassen sich die Helfertrophäen allerdings nicht. Und so wurde der erste Helfer bereits bekannt gegeben: Samurai Goroh aus der populären F-Zero-Reihe. Der moppelige Schwertmeister steht euch mit seiner gefährlichen Ninja-Klinge zur Seite und dürfte so manchen Gegner das Fürchten lehren. Die Bilder dazu findet ihr wie immer in der Galerie.

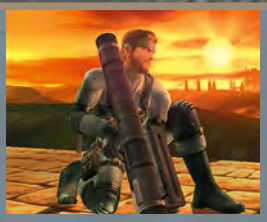
AUGUST 2007

Ein Fest für Solospieler: Adventure-Modus in Smash Bros. Brawl!

Erstmals auf dem Wii-Ableger wird ein Adventure-Modus spielbar sein: der Subraum-Emissär. Der Subraum-Emissär ist ein seitlich scrollender Prügler, bei dem ihr euch Schergen aus bekannten Nintendo-Serien zur Brust nehmt. Kämpft zum Beispiel gegen einen Sturm aus Kugel-Willis an oder zeigt den Hammerbrüdern, wo der Hammer wirklich hängt. Auch Bosskämpfe wird es geben.
Zum Beispiel fliegt eine Luftkanone aus Bowsers Hangar einen Angriff gegen euch. Damit sich der Subraum-Emissär flüssig spielt, werden die jeweiligen Storys der Charaktere nur durch kurze Zwischensequenzen erzählt. Die Macher versprechen jedoch, dass ihr auch etwas zu den Hintergrundgeschichten eurer Lieblings-Protagonisten erfahrt.

SEPTEMBER 2007

Der SSBB-Kracher! – Waffen und Special Moves von Solid Snake!



Mit von der Partie bei SSBB: Metal-Gear-Solid-Held Solid Snake. Der eiserne Kämpfer verwendet allerlei militärische Gerätschaften, auch in seinen Spezialattacken! Neben dem Legen von Minen feuert Snake noch gefährliche Lenkraketen ab. Diese könnt ihr selbst ins Ziel lenken, jedoch ist Snake dabei verwundbar, denn die Lenkwaffe erfordert höchste Konzentration. Im Special-Move des Elitekämpfers packt dieser seine Handgranaten aus! Ihr zieht den Splint der Granaten, indem ihr den Knopf für Special-Moves drückt. Aber wartet nicht lange um diesen wieder los zu lassen! Ihr könnt die Wurfweite für die Granaten mit dem Control-Stick regulieren. Aber Achtung: Granaten können in einzelnen Situationen auch wieder zurückgeworfen werden!

OKTOBER 2007

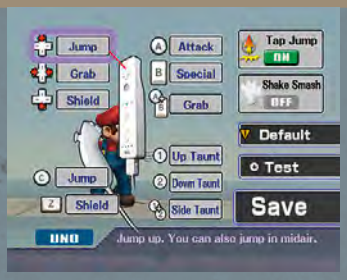
Überraschung: Baut eure eigenen Stages bei SSBB!

In Super Smash Bros. Brawl prügelt ihr euch nicht nur auf den vorgegebenen Stages, sondern könnt mittels eines Editors auch eigene Arenen bauen. Zunächst wählt ihr die Größe der Stage, den Hintergrund und die Musik. Danach wählt ihr eines aus zahlreichen Elementen aus und platziert es – wo auch immer ihr wollt - in euren Arenen - eurer Kreationen sind keine Grenzen gesetzt. Im null Komma nichts habt ihr eure ultimative Arena zusammengeklickt. Selbstverständlich könnt ihr diese auf auch ihre Tauglichkeit testen, bevor ihr gegen eure Widersacher antretet.
Zusätzlich lassen sich alle von euch erbauten Stages auf die SD-Karte speichern. Über das Internet könnt ihr zudem neue Arenen herunterladen und mit anderen Spielern tauschen.

NOVEMBER 2007

Macht es, wie ihr wollt: Frei konfigurierbare Knopfbelegung in SSBB

Neben der Wahl zwischen vier Steuerungsvarianten habt ihr in Super Smash Bros. Brawl zudem die Möglichkeit, die Knopfbelegung frei und nach euren Wünschen zu konfigurieren. Dafür speichert ihr eure Einstellungen für alle vier Steuerungsarten unter einem Namen ab. Die persönlichen Einstellungen kopiert ihr auch auf die Wii-FB, um selbst bei Freunden mit euren eigenen Konfigurationen zu zocken. Mit der „Shake Smash"-Funktion schüttelt ihr eure Wii-FB für eine Smash-Attacke.



Deaktiviert ihr die „Tab Jump"-Einstellung, wird ein ungewolltes Springen verhindert. In unserer Galerie findet ihr viele selbsterklärende Bilder dazu.

DEZEMBER 2007

Jeder darf mal ran: Der Gruppenmodus aus Smash Bros. Brawl

Ihr kennt es sicherlich. Ihr seid im Besitz zweier Wii-Fernbedienungen und habt vier Freunde zu Gast. Zwei davon sitzen allerdings immer etwas bedrückt auf dem Sofa und warten sehnsüchtig auf ihren Einsatz. Frei nach dem Motto „Jeder darf mal ran" integrierte Nintendo in die Mario-Klopperei einen so genannten Wechselmodus. Darin legt ihr die Regeln für den Wechsel nach einer bestimmten Anzahl von Siegen oder Niederlagen fest – dieser Modus ist auf 16 Spieler begrenzt. Selbstverständlich verwendet jeder Spieler das von ihm im Vorhinein festgelegte Steuerungsschema.

JANUAR 2008

USA und Japan: Super Smash Bros. Brawl verschoben!

Wie der amerikanischen Super Smash Bros. Brawl-Webseite zu entnehmen ist, wurde die Mario-Prügelei in Nordamerika erneut verschoben. Ursprünglich war der Titel für diesen Februar geplant, jetzt datiert Nintendo den Titel auf den 9. März. Auch in Japan wurde das Spiel leicht verschoben. Aktueller Termin: 31. Januar! Ein Termin für Europa bleibt weiterhin aus.

FEBRUAR 2008

Wahnsinn: Nintendo verkauft 1 Million Mal Super Smash Bros. Brawl!

Allein am ersten Verkaufstag konnten in Japan mehr als eine halbe Million Einheiten der Edel-Klopperei Super Smash Bros. Brawl verkauft werden - in den darauffolgenden Tagen wanderten weitere 300.000 Exemplare über die japanischen Ladentische. Jetzt verkündete das japanische Traditionsunternehmen, dass man mittlerweile die magische 1-Million-Grenze erreicht hat. Ein fantastisches Ergebnis, bedenkt man, dass der Titel erst seit dem 31. Januar in den Regalen steht. Zum

Vergleich: Der ebenfalls erfolgreiche Titel Wii Fit knackte die Millionen-Grenze erst nach sieben Wochen. Selbst Super Mario Galaxy ist in Japan noch weit von diesem Ziel entfernt. Ganz klar: Die Smash-Brüder sind so populär wie nie zuvor!

HYPE IN FERNOST? Sven ging dem Smash-Bros.-Wirbel in Tokio auf den Grund. BILD: N-ZONE

Wie groß ist der Super-Smash-Bros.-Hype?

Wir haben uns auf der Suche nach Antworten für euch durch Tokio geprügelt!

AUTOR: SVEN EICHELBERG

Die Nintendo-Fans in Japan waren geschockt, als die Meldung im Internet die Runde machte. Ich hatte mir extra einen Campingstuhl besorgt, um für den 25. Januar gewappnet zu sein und mit anderen Fans die Straßen von Akihabara zu blockieren. Sogar einen freien Tag hatte ich mir genehmigt, nur um als Erster *Super Smash Bros. Brawl* zu zocken. Daraus wurde leider nichts, denn Nintendo hat den Release kurzfristig um eine Woche nach hinten verschoben. War Nintendo der Hype so kurz vor dem Start etwa noch zu gering? Ich habe die Probe aufs Exempel gemacht und bin zehn Tage vor dem Release nach Akihabara gefahren, um die Situation für euch zu ergründen.

HYPER HYPER?

Ehrlich gesagt wusste ich zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht, welche Erwartungen ich über eine Woche vor dem Release an Akihabaras zahllose Spieleläden stellen konnte. Auf jeden Fall war ich mir zumindest ziemlich sicher, dass ich von Werbung und großen Ankündigungen bezüglich *Dairantou Smash Bros. X*, so der japanische Titel, überrollt werde. Schließlich erscheint selbst in Japan ein Spiel dieses Beliebtheitsgrades nicht alle Tage. Und gerade wenn Nintendo entscheidet, einen großen Titel derart kurzfristig zu verschieben, dann doch bestimmt aufgrund der Tatsache, dass nochmals kräftig die Werbetrommel gerührt werden soll, dachte ich mir.

Ich staunte dann allerdings nicht schlecht, als ich selbst nach anderthalb Stunden des Suchens nicht den Hauch einer Spur von Nintendos jüngster Klopp-Parade ausfindig machen konnte. Es gab keine großflächigen Werbeplakate – wie sonst bei sehr großen Titeln üblich – und auch keinerlei sichtbare Information innerhalb der Shops. Schon zum Verkaufsstart von *Super Mario Galaxy* war weitaus weniger los gewesen, als wir erwartet hatten. Haben wir Japan eventuell einfach falsch eingeschätzt und uns von diversen „Wir-bekommen-schulfrei-wegen-Dragon-Quest-Releases“ zu sehr blenden lassen?

REISSENDER ABSATZ ERWARTET

Die meisten Händler in Akihabara wagten es nicht, eine Prognose bezüglich der erwarteten *Smash Bros.*-Abverkäufe abzugeben. Dank ein wenig Nachhakens bei AsoBitCity, einem der bekanntesten Gameshops in Akihabara, erfuhr ich dann jedoch, dass für *Smash Bros. Brawl* sehr wohl ein reißender Absatz erwartet wird. Verglichen mit großen RPG-Titeln sei allerdings erfahrungsgemäß kein Mega-Hype zu erwarten. Man sei „trotzdem nicht in der Lage, dies jetzt schon genau zu beurteilen“, bekam ich allerdings auch hier zu hören. Fast überall konnte man sich für das Game auf Nachfrage übrigens vormerken lassen, jedoch waren zum Zeitpunkt meines Akihabara-Besuches die Vorbestelllisten bereits voll! Hieß das, ich sollte am Release-Tag doch früh aufstehen …?

TV-SPOTS FÜR DIE MASSE

Ironischerweise bekomme ich Nintendos Prügelknaben zurzeit zu Hause in meinem Wohnzimmer sehr viel öfter zu Gesicht, als es in Akihabara der Fall war. Insgesamt durfte ich bis dato nämlich fünf verschiedene TV-Spots genießen. Vorwiegend während des vorabendlichen Anime-Kinderprogramms ausgestrahlt, haben sie eine Länge von jeweils etwa 30 Sekunden und zeigen fast ausschließlich actionreiche In-Game-Szenen. Die Zielgruppe scheint durch das Zeichentrick-Rahmenprogramm und die Sendezeit klar definiert, Kinder und Jugendliche kommen an Nintendos Fernsehwerbung einfach nicht vorbei. Zwei der Spots stammen übrigens offensichtlich gar nicht von Nintendo selbst, sondern von einem japanischen Breitband-Internetserviceprovider, welcher den Online-Modus von *Smash Bros. Brawl* in den Vordergrund stellt. Auch sieht man diese Spots häufiger außerhalb der erwähnten Kinderprogramme.

VOLLE PUNKTZAHL!

Mehr als gegenwärtig ist der Hype in der japanischen Fachpresse. Unsere Kollegen hier sind wirklich zu beneiden. Sie hatten nämlich schon das Glück, die fertige

GAMERS Die freundlichen Mitarbeiter bei „Gamers" konnten oder wollten leider keine Auskunft über den erwarteten Smash-Bros.-Ansturm geben ... BILD: N-ZONE

Version von *Smash Bros. Brawl* exklusiv anzutesten. Die *Famitsu* ist begeistert und vergab 40 von 40 möglichen Punkten. Zugegeben, die japanischen Spielemagazine scheinen bei Bewertungen erfahrungsgemäß generell etwas großzügig zu sein – die Höchstpunktzahl zu vergeben spricht trotz allem eine sehr klare Sprache und lässt unsere Vorfreude auf das Game umso größer werden! Letzten Endes werde ich den Campingstuhl wahrscheinlich beruhigt wieder einpacken können. Denn eines habe ich über Japan nun gelernt: Nur weil ein Game weltweit sehnlichst erwartet wird, heißt das noch lange nicht, dass die japanische Fangemeinde vor den Softwareläden übernachtet. Aus Gamerkreisen habe ich mittlerweile erfahren, dass – wenn man mal von Großveranstaltungen wie beispielsweise der Tokyo Game Show absieht – Videogames eher selten durch außergewöhnliche PR-Aktionen gepusht werden. Wir können uns jedenfalls ganz sicher sein: Bei *Smash Bros. Brawl* handelt es sich um einen echten Knaller, der sich auch ohne spürbaren Hype exzellent verkaufen wird. Ehrensache: Eindrücke und Bilder lest ihr auf den folgenden Seiten. Viel Spaß! ■

ASOBITCITY Hier gab es dann eine brauchbare Auskunft: Die Vorbestelllisten sind voll, ein rascher Ausverkauf nicht unwahrscheinlich! BILD: N-ZONE

Die japanische Fachpresse über Smash Bros. Brawl

Was meint die Famitsu über Nintendos Megaklopper?

„Der großartige Abenteuermodus lässt einen während des Spielens die Zeit vergessen."

„Die neuen „Final Smash Moves" warten mit brillanten Effekten auf, das muss man gesehen haben!"

„Detaillierte Statistiken zu den zahlreichen Kampfarenen runden das Game ab, der Leveleditor macht es perfekt."

BONUSHEFTE-MANIA 192 Seiten extra bietet allein das Bonusheft der aktuellen Famitsu. BILD: N-ZONE

VOLLE VIERZIG Auch in Japan kommt Smash Bros. super an: Das Magazin Famitsu verteilt die volle Punktzahl! BILD: N-ZONE

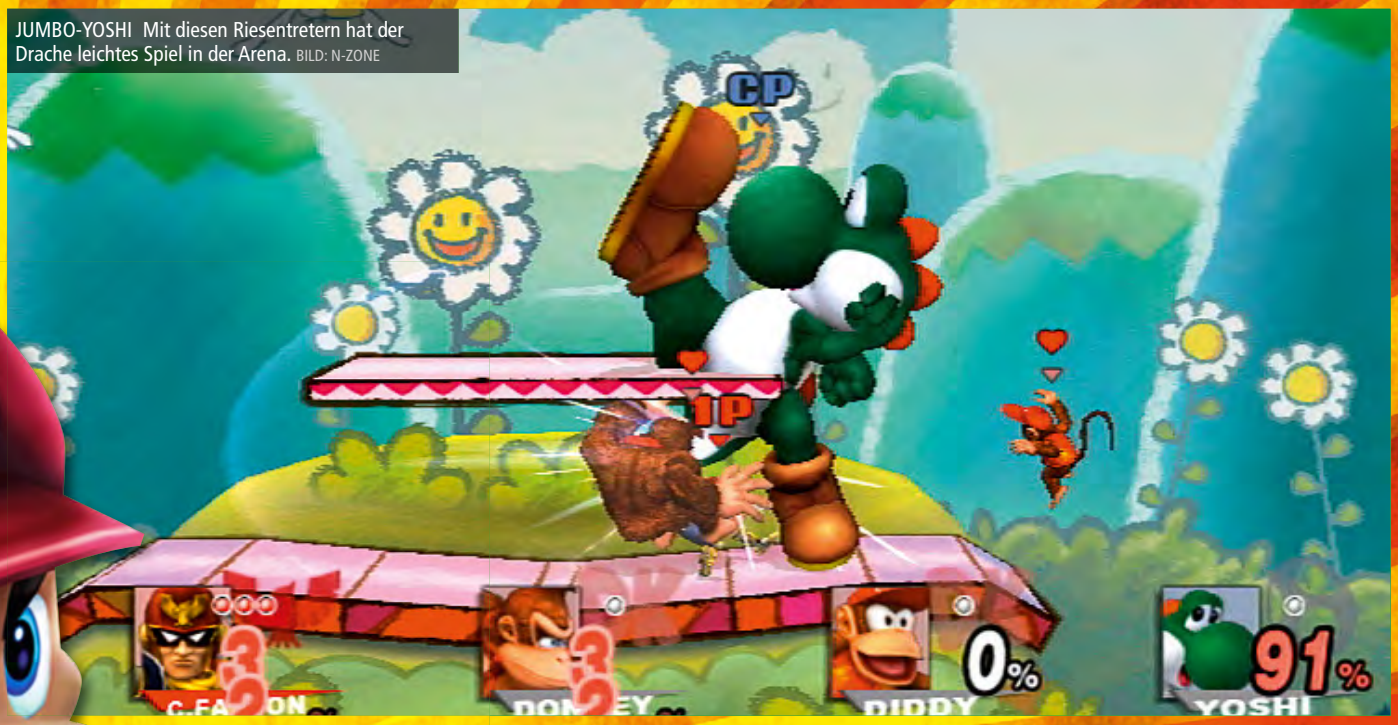
SUPER SMASH BROS. BRAWL

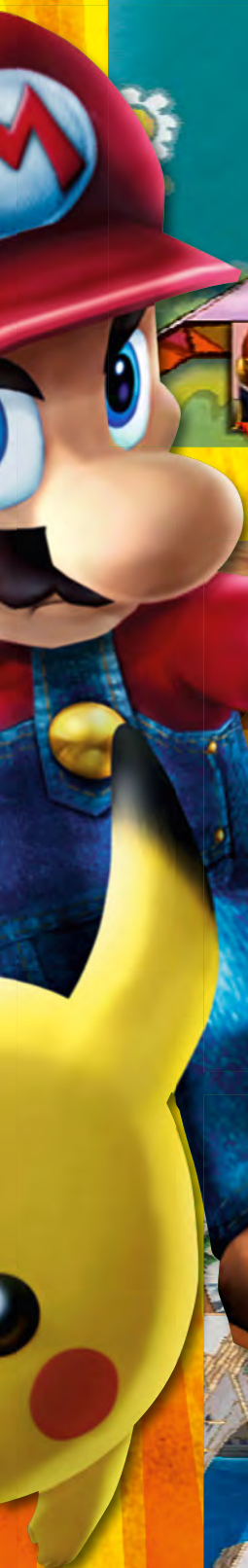
Promi-Prügeln mit Dauermotivation: Warum der Smash-Fighter alle Vorgänger in den Schatten stellt!

Fakten

- Classic-Modus mit 11 Stages plus Meisterhand-Level
- Subraum-Emissär-Modus mit acht Stunden Spielzeit
- Spezial-Melees auch zu zweit spielbar
- 35 Kämpfer (davon 14 freischaltbar)
- 30 Arenen (davon 7 freischaltbar) plus Melee-Levels
- 16:9/480p-Bild, Ton in Dolby ProLogic II

JUMBO-YOSHI Mit diesen Riesentretern hat der Drache leichtes Spiel in der Arena. BILD: N-ZONE





PIAZZALE DELFINO Der Glockenturm aus Super Mario Sunshine dient als Bühne für deftige Matches. BILD: N-ZONE

WEGGEZOOMT Man beachte die Fülle an Details, die in dieser Arena zu finden ist. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Axel Schulz? Sofort vergessen! Rocky Balboa? Nix da! Henry Maske? Nee! Boxen ist out, Smashen ist in. *Super Smash Bros. Brawl* ist das alles überragende Wii-Highlight dieses Jahres und die Teilnehmerliste ist so prominent wie nie zuvor: Mario, Fox McCloud, Solid Snake, Sonic, Wario, der Pokémon-Trainer, Zero-Suit-Samus, Kirby, Yoshi, Meta Knight … Uff! Um die Namen aller 35 Kämpfer aufzuzählen, müssten wir noch mindestens viermal ganz tief Luft holen. Aber dafür haben wir keine Zeit, denn wir blicken voller Erwartung auf die Stars in der Arena – und da rumpelt es schon kräftig! Aber warum ist das Pilzkönigreich in Aufruhr? Wieso finden im Pokémon-Stadion plötzlich keine rundenbasierten Kämpfe mehr statt? Und weshalb rockt es auch auf dem *Metroid*-Planeten Zebes ganz gewaltig? Wir blenden jeglichen Hype aus und machen den Selbsttest: Hat *Super Smash Bros. Brawl* tatsächlich alles, was sich die Fans wünschen?

NOW LOADING …

Die *Smash*-Spannung beginnt schon, bevor wir überhaupt im Hauptmenü angekommen sind. Da die VIP-Prügelei auf einem Dual-Layer-Datenträger ausgeliefert wird, fallen die Ladezeiten nach dem Einschalten deutlich länger aus, als wir es von Nintendo-eigenen Wii-Spielen gewohnt sind. Das effektgeladene Intro,

KULTIG Gluraks Smash-Attacke erinnert an die Pokémon-RGPs. BILD: N-ZONE

Die Controller-Frage

Welchen Controller nutzen wir, um Mario, Pikachu, Samus, Link und Co. in die Schlacht zu schicken? Hier verraten wir es euch!

Sebastian: Ich habe zunächst den Cube-Controller angeschlossen, denn für *Smash Bros.* erscheint mir der am geeignetsten. Vor allem die Möglichkeit, schnelle Smash-Attacken mit dem C-Stick auszuführen, das gelungene Tastenlayout und das schöne Griffgefühl finde ich gut. Was mich richtig nervt, ist jedoch das Kabel. Ich bin es überhaupt nicht mehr gewohnt, mich an einer Konsole einzustöpseln. Daher werde ich wohl langfristig auf Wii-FB + Nunchuk umschulen müssen.

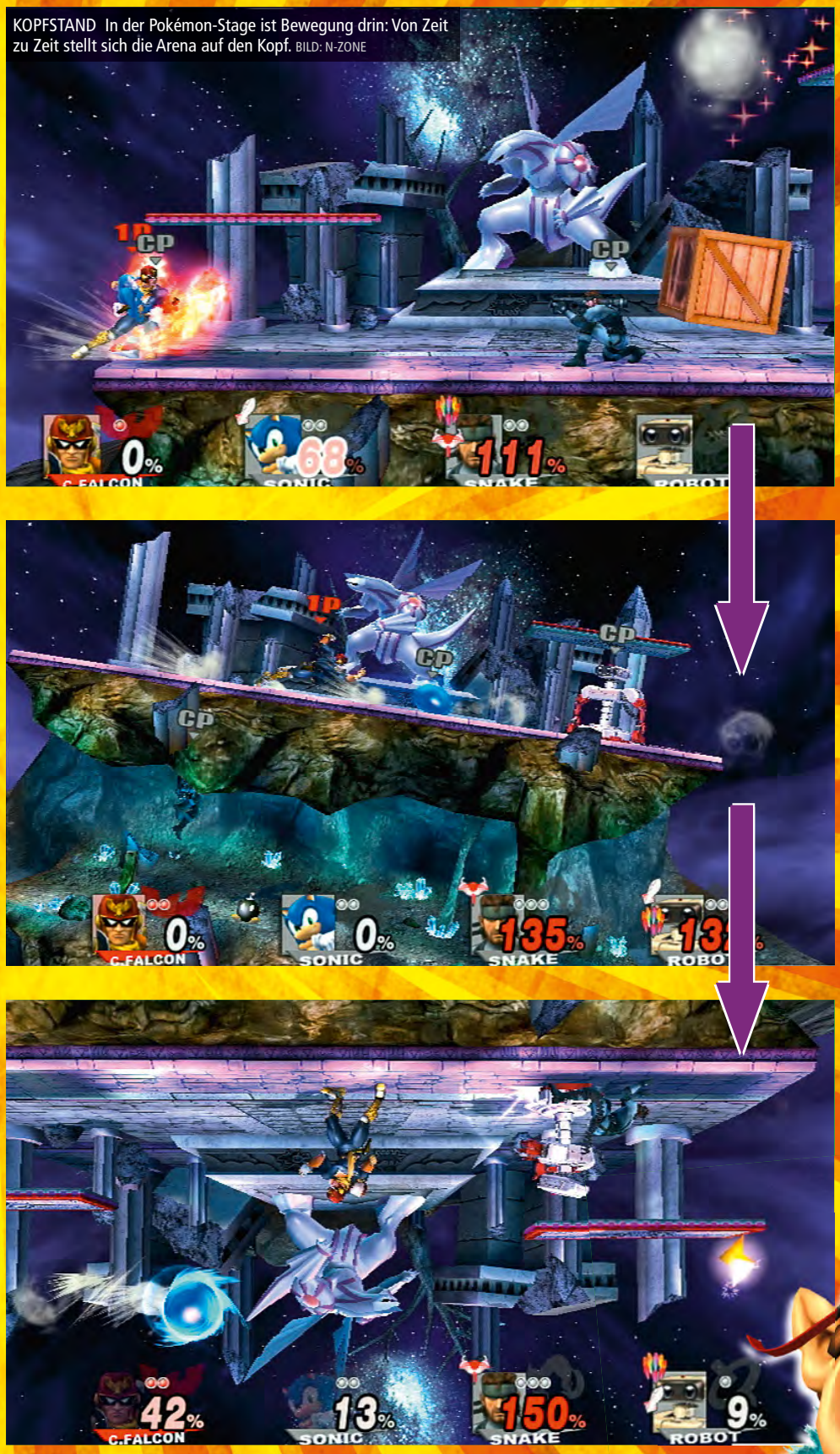
Christoph: Ich mochte den GameCube-Controller zwar sehr gern, aber jetzt ist einfach Zeit, loszulassen. Einfach „Ja" zu etwas Neuem zu sagen! Und deshalb fühle ich mich mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk am besten bedient: Alle nötigen Knöpfe sind gut erreichbar, es gibt keine überflüssigen Bewegungsgesten und auch das Springen geht locker von der Hand. Ganz im Gegensatz zur Steuerungsvariante nur mit der Wii-FB: Hier muss ich mit dem Digikreuz gleichzeitig laufen UND hüpfen – ein wahrer Albtraum! Den GameCube-Controller krame ich nur hervor, wenn Freunde zu Besuch sind. Vom Classic Controller rate ich übrigens komplett ab – da sind mir die Buttons viel zu weit voneinander entfernt.

Thomas: Als großer Fan und Kenner der Vorgänger bin ich natürlich noch bestens mit dem GameCube-Controller vertraut und nutze diesen bislang auch erfolgreich, um den Kollegen eins auszuwischen. Damit spielt es sich einfach genauso intuitiv wie bisher. Wer einmal die Combo aus Wii-Fernbedienung und Nunchuk benutzt hat, wird feststellen, dass es zunächst einer kleinen Umgewöhnung bedarf, mit dem B-Trigger an der Unterseite der Fernbedienung klarzukommen. Und man will sich im Multiplayer-Modus schließlich keine Blöße geben. Wie es nur mit der Wii-FB oder mit dem Classic-Controller aussieht, konnte ich bislang nicht testen. Das wird aber wohl in Kürze nachgeholt …

das ihr auf www.n-zone.de schon vor Wochen begutachten konntet, macht diesen Umstand aber prompt wett. Auch die übrigen Zugriffszeiten sind angenehm kurz. Unsere Augen wandern sofort zum Charakter-Bildschirm, der anfangs noch karg bestückt ist, denn 14 Kämpfer müssen erst freigespielt werden. Es scheint tatsächlich so, als hätte Nintendo für *Super Smash Bros. Brawl* nur die Crème de la Crème auserkoren, damit wirklich jeder seinen Lieblings-Haudegen findet. Selbst unbekannte Nischencharaktere wie Lucas (der Gefährte von Ness in der Japan- und US-exklusiven Rollenspielserie *Earthbound*) oder R.O.B. (der gelenkige Spielzeugroboter vom Nintendo Entertainment System) sind als spielbare Kämpfer dabei. Die Tatsache, dass es wieder „geklonte" Charaktere gibt – das sind Kämpfer, die sich identisch steuern und lediglich anders aussehen –, fällt dabei nur gering ins Gewicht. Prinzessin Zelda und Shiek werden übrigens, genauso wie Samus und Zero-Suite-Samus, als ein einziger Charakter gehandelt. Zur Transformation müsst ihr lediglich wie bei *Melee* eine Tastenkombination drücken.

MEHR MODI ALS EIN SCHWEIZER TASCHENMESSER

Außerdem ist der „Drumherum-Faktor" wesentlich dicker ausgefallen als im Vorgänger: Im Menü könnt ihr

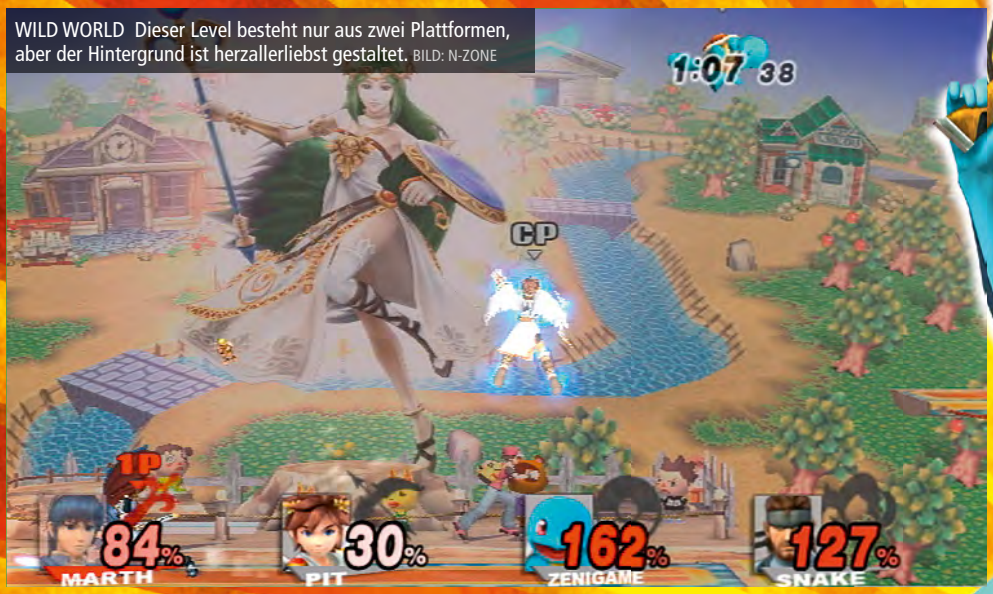


KOPFSTAND In der Pokémon-Stage ist Bewegung drin: Von Zeit zu Zeit stellt sich die Arena auf den Kopf. BILD: N-ZONE

In Japan ist die Hölle los

Unser Mann in Tokio, Sven Eichelberg, war beim Launch von *Super Smash Bros. Brawl* mittendrin im Technikparadies Akihabara. Hier zeigt er euch seine Schnappschüsse vom Gedränge.

» Die Teilnehmerliste ist so prominent wie nie zuvor. «



WILD WORLD Dieser Level besteht nur aus zwei Plattformen, aber der Hintergrund ist herzallerliebst gestaltet. BILD: N-ZONE

SHOWDOWN Mann gegen Mann: Beim Sudden Death kommt es wie gewohnt auf den ersten K.-o.-Schlag an. BILD: N-ZONE

SUBRAUM-EMISSÄR Etwa acht Stunden Spielzeit umfasst der Story-Modus. Das steigert die Motivation für Singleplayer ungemein. BILD: N-ZONE

» Der Subraum-Emissär zog uns immer stärker in seinen Bann. «

RIEEEEESIG Die Earthbound-Stage ist wahrlich gigantisch. Da ist ein Riesen-TV fast schon Pflicht. BILD: N-ZONE

jetzt sogar eine Liste abrufen, die alle bislang erschienenen Nintendo-Spiele auf sämtlichen (!) Plattformen auflistet. Die Trophäen aus *Melee* gibt es auch weiterhin, außerdem lassen sich knapp zehn Virtual-Console-Klassiker kurzzeitig anspielen. Diese Demoversionen hinterlassen allerdings einen bitteren Nachgeschmack: Richtig gewinnbringend ist es unserer Meinung nach nicht, wenn man NES-Spiele knapp 40 Sekunden lang ausprobieren kann. Der Modus wurde offenkundig nur integriert, um eure Spontankauf-Impulse im Wii-Shop-Kanal zu erhöhen.

WELTRAUM? NEE, SUBRAUM!

Das Glanzstück von *Super Smash Bros. Brawl* ist der neue Subraum-Emissär-Modus, denn den gab es in den Vorgängern noch nicht. Ähnlich wie in einem 16-Bit-Prügelspiel à la *Final Fight* oder *Streets of Rage* lauft ihr in der Rolle eines frei wählbaren Helden durch geradlinige Levels von links nach rechts. Das hört sich ziemlich banal an – aber je länger wir uns mit diesem XXL-Spielmodus beschäftigt haben, umso stärker zog er uns in seinen Bann. Die meiste Zeit kloppt ihr euch mit angefahrenen Gegnern, die je nach Level zwar allesamt gleich aussehen, aber speziell für *Brawl* entworfen worden. Zum Beispiel begegnen euch überdimensionale Motorräder, gigantische Greifvögel oder die Soldaten des so genannten R.O.B. Squad. Habt ihr einen Bildschirm von sämtlicher Bagage gesäubert, geht es heiter weiter. Hin und wieder aktiviert ihr Schalter, entdeckt Geheimtüren, sammelt Sticker und Trophäen ein oder besiegt Bosse. Später im Spielverlauf trefft ihr beispielsweise auf einen Riesenpanzer, den ihr an seinem wunden Punkt (in diesem Fall seinem Guckloch) attackieren müsst. Und genau in dieser Vielfalt besteht der große Reiz des Subraum-Emissärs: Obwohl es sich nur um einen Spielmodus unter vielen handelt, kommt er einem vor, als handele es sich um ein eigenständiges „Spiel im Spiel".

Was sagen unsere Leser?

Für diesen Test holten wir uns Verstärkung in die Redaktion: Zwei Thomasse und ein Mike besuchten uns, um *Super Smash Bros. Brawl* einen ganzen Tag lang auf Herz und Nieren zu testen. Während Mike Spielszenen für die DVD aufgenommen hat, kommentierten Thomas I und Thomas II munter drauflos:

Thomas I: Ich finde es schade, dass vor allem die *Starfox*-Charaktere identische Attacken beherrschen. Dafür sind die restlichen Charaktere allerdings sehr abwechslungsreich. Ich finde, *Smash Bros. Brawl* gehört grafisch auf jeden Fall zu den besten Wii-Spielen, kratzt aber dennoch nicht an der Grenze des Machbaren.

Thomas II: Der Multiplayer-Modus ist wie erwartet motivierend ohne Ende und vor allem mit Freunden das Nonplus-ultra unter den Partyspielen. Der Subraum-Emissär gestaltet sich erfrischend anders im Vergleich zum Classic-Modus. Verantwortlich dafür sind unter anderem knackige Bosskämpfe und abwechslungsreich gestaltete Aufgaben. Abgesehen davon bietet der Subraum etwas mehr Freiheiten als der Adventure-Modus im Vorgänger. In Sachen Charakterauswahl bietet *Brawl* ein umfangreiches und charmantes Line-up, das alle Geschmäcker bedient. Vor allem der Pokémon-Trainer ist für Strategen ein Geheimtipp. Meta Knight und Solid Snake konnten mich ebenfalls überzeugen. Captain Olimar dagegen war für mich ein Totalausfall.

» Die Ladezeiten nach dem Einschalten fallen deutlich länger als gewohnt aus. «

Best of Fakes (Teil 1)

In den Tiefen des World Wide Web schlummern viele kleine Hobby-Grafiker, die nur darauf warten, den Charakter-Bildschirm eines neuen *Smash Bros.*-Titels zu fälschen. Wir werfen einen Blick auf die kreativsten Werke und bewerten die jeweiligen Grafikproduktionen.

SUPER SMASH BROS. – FIRE-EDITION

REALITÄTSNÄHE	★★★★☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★☆☆☆

Dieser Bildschirm überzeugt vor allem durch die einheitlichen, im Feuer-Look gehaltenen Porträt-Hintergründe. Auch Auswahl und Anzahl der Figuren machen einen glaubhaften Eindruck, nicht aber die Menü-Leiste am oberen Rand.

FUTURE-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

Abgesehen von den alten Artworks macht diese futuristische Variante vor allem durch die freigestellten Charaktere und die fehlenden Teilnehmer-Slots auf sich aufmerksam. Allerdings vermissen wir die Eingabefelder für Namen und CPU-Level.

HEXAGON-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★★☆
COOLNESS-FAKTOR	★★☆☆☆

Satte 65 Charaktere bietet diese hexagonale Figurenübersicht – eine stattliche, wenn auch unrealistische Kämpferzahl. Die Teilnehmer-Slots wurden aus *Melee* übernommen. Ein einfallsreiches, technisch aber nur mäßig gemachtes Fake-Foto.

SUPER SMASH BROS. REVOLUTION

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★☆☆

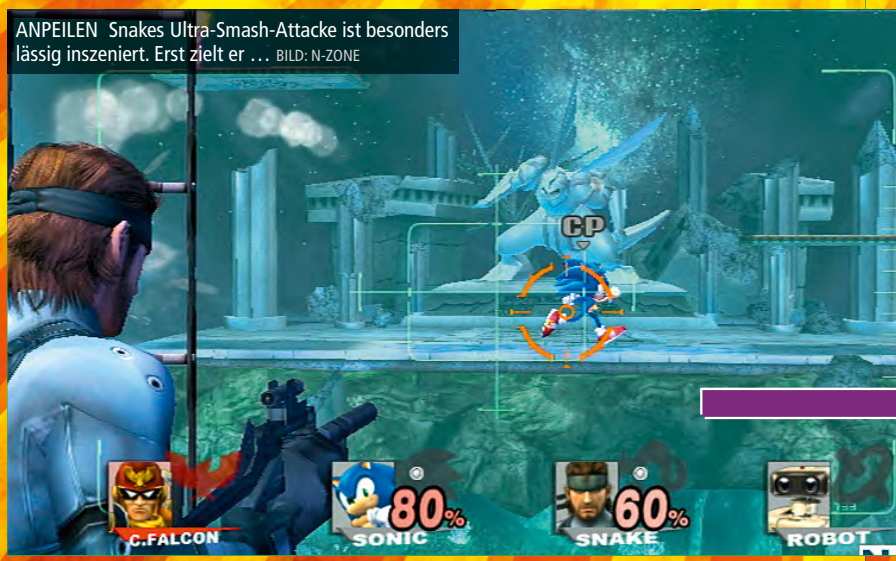
Dieses Bild erntet durch seine kreative Abweichung von den Standard-Slots der Charaktere und die runden Porträt-Formen Pluspunkte. Allerdings passen die knalligen Farben sowie das Nachtmotiv im Hintergrund schlecht ins Bild.

DER ÜBERMODUS SCHLECHTHIN

Vor allem mit einem Mitstreiter ist die Motivation immens hoch, den Subraum-Emissär-Modus weiterzuspielen und die Geschichte voranzutreiben. Das Besondere dabei: Die einzelnen Kapitel werden durch Videoschnipsel zusammengehalten. Diesen Zwischensequenzen sieht man zwar deutlich an, dass sie qualitativ komprimiert wurden, aber sie bringen das Spielgefühl von *Brawl* perfekt rüber: schnelle Schnitte, rasantes Gameplay, einfach Action satt! Und auf herkömmlichen Röhrenfernsehern wirken die gerenderten Filmchen wirklich sehr hochwertig. Die Levels sind glücklicherweise allesamt einzeln von einer Menükarte anwählbar. Wenn euch also ein bestimmter Abschnitt besonders gut gefallen hat, könnt ihr jederzeit wieder dorthin zurückkehren. Auch ein Highscore-System ist integriert und sollte eure Zock-Euphorie weiter steigern. Die gesamte Spielzeit für den Subraum-Emissär-Modus können wir somit auf knapp acht Stunden beziffern. Eine Prozent- und Spieldaueranzeige hält

ZIELFAHNDER Noch eine Ultra-Smash-Attacke: Hier bewegt ihr das Fadenkreuz und gebt euren Rivalen Saures. BILD: N-ZONE

» Der Story-Modus kommt euch vor wie



ANPEILEN Snakes Ultra-Smash-Attacke ist besonders lässig inszeniert. Erst zielt er … BILD: N-ZONE

euch darüber hinaus jeweils auf dem Laufenden, wie viel noch vor euch liegt. Ein klasse Gesamtpaket!

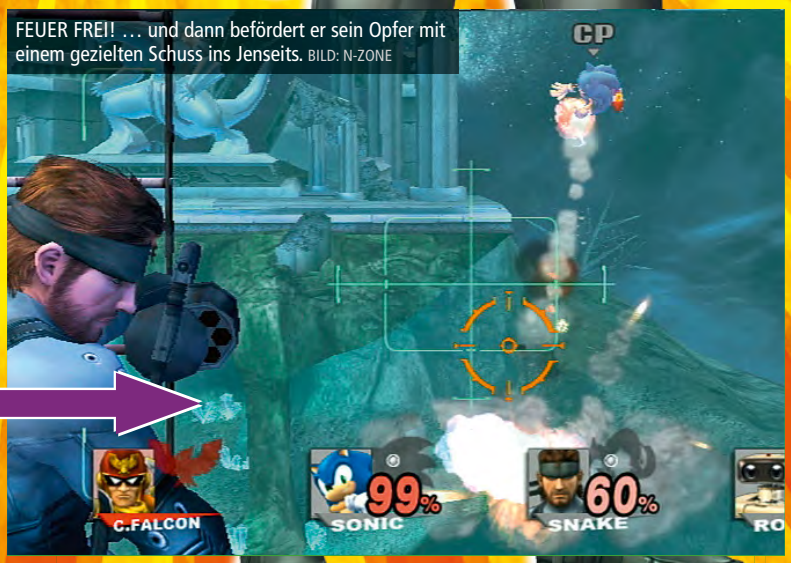
SAMMEL SIE ALLE!

Darüber hinaus findet ihr im Subraum-Emissär (ebenso wie im Münzautomaten, in dem ihr neue Trophäen sammelt) Aufkleber. Diese sehen nicht nur wunderbar aus, sondern verbessern auch eure Attribute. Zum Beispiel senken sie den verursachten Schaden bei Feuerangriffen oder verlängern eure Flugweite, wenn ihr erwischt werdet. Im Allgemeinen gilt: je größer der Aufkleber, desto durchschlagender die Wirkung! Alle Sticker könnt ihr auch in ein Album kleben und anschließend auf der Wii in einem separaten Speicher-Slot sichern. Das ist zwar nicht mehr als eine nette Spielerei, aber als Mini-Zeitvertreib geht die Sticker-Bastelei voll in Ordnung.

DIE QUAL DER WAHL

Die wahrscheinlich wichtigste Frage für Kenner der *Smash*-Vorgänger: Wie

ein „Spiel im Spiel“. ≪



FEUER FREI! … und dann befördert er sein Opfer mit einem gezielten Schuss ins Jenseits. BILD: N-ZONE

Best of Fakes (Teil 2)

Und weil’s so schön war, präsentieren wir euch noch mehr skurrile Fakes aus dem Internet. Voilà!

SMASH BROS. – PAINT-VERSION

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★☆☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★☆☆☆☆

Hier handelt es sich um eine saubere, aber dennoch leicht durchschaubare Fälschung. Die Porträts wirken durch die einfallslosen, schwarzen Hintergründe etwas unkreativ und die Teilnehmer-Slots wurden ganz dreist aus *Melee* kopiert.

SCI-FI-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★★★★★
FAKE-QUALITÄT	★★★★☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

Hier haben wir es mit einem äußerst kreativen Fake zu tun. Anordnung und Design der Porträts machen einen guten Eindruck, ebenso wie die im Sci-Fi-Look gehaltenen Slots. Lediglich die bunten Spieler-Chips mindern den Gesamteindruck.

XXL-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★☆☆☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

Dieser bewusst unrealistische Charakter-Auswahlbildschirm glänzt zwar nicht gerade durch Qualität, dafür aber mit acht Teilnehmer-Slots und witzigen Newcomern, wie zum Beispiel Darth Vader, Superman, Spidey und James Bond.

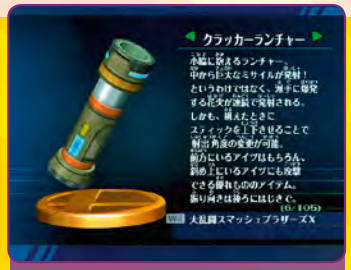
OLDSCHOOL-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★☆☆☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★★

Dieser Fake entstand zu *Super Smash Bros. Melee*-Zeiten und konnte relativ leicht mit ein paar steinalten Artworks aus dem Internet kreiert werden. Der Coolness-Faktor dieser Retro-Variante verdient jedoch die Höchstpunktzahl!

Trophäen total!

Das Paradies für Jäger und Sammler: Wir zeigen euch, wie ihr mächtig Eindruck schindet!



GLANZSTÜCK Hier ist eine der Trophäen. Ganz schön viele Infos auf dieser Seite!

LINK Ihr könnt alle Trophäen drehen und sie aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

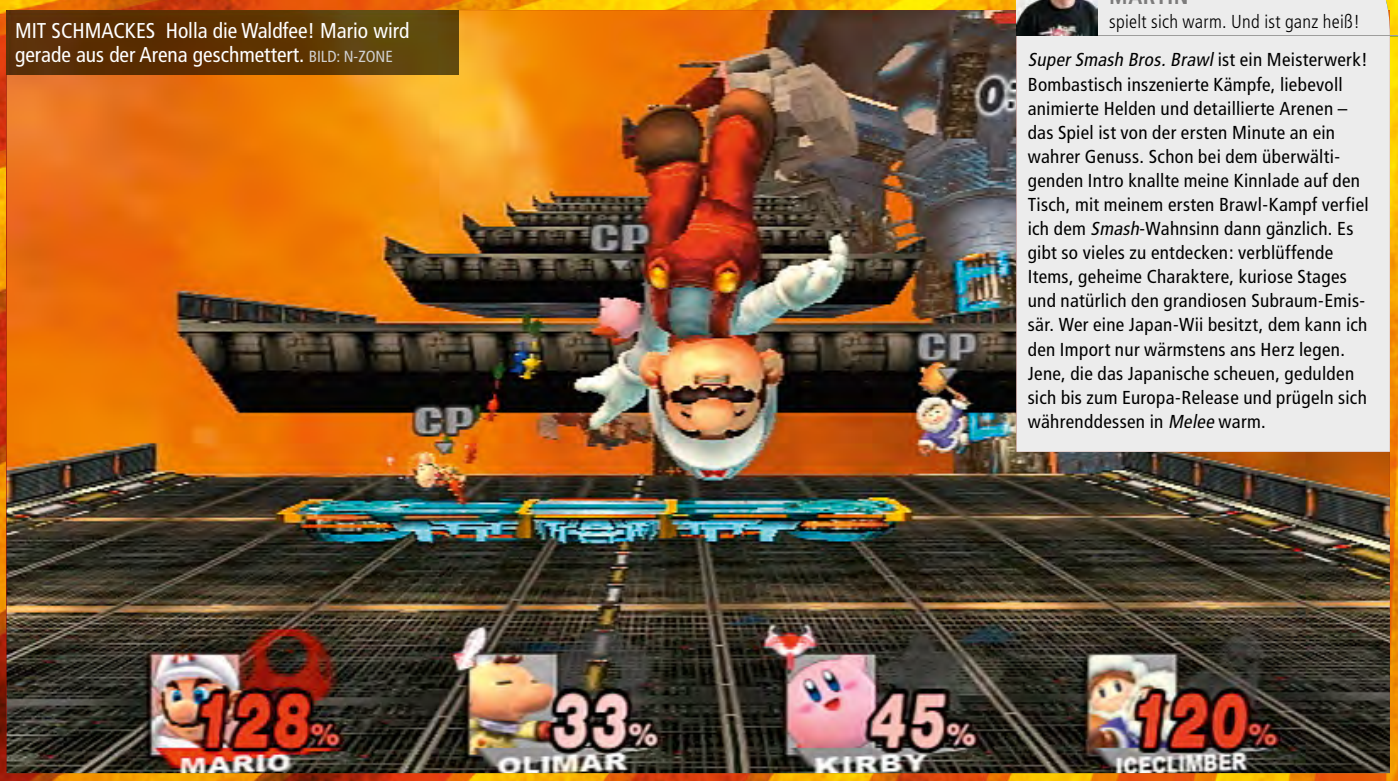
ALLES AUF EINEM HAUFEN Da fehlen aber noch einige. Weiterzocken!

ALLE BILDER: N-ZONE

sich mit den unterschiedlichen Steuerungsmethoden? Wir können euch versichern: Die Handhabung ist mindestens genauso gut wie bei *Super Smash Bros. Melee* (schließlich wird auch der GameCube-Controller unterstützt), aber möglicherweise für euch noch angenehmer. Ihr könnt *Brawl* alternativ mit der Wii-Fernbedienung steuern, zusätzlich das Nunchuk verwenden oder – als vierte Option – den Classic-Controller anstöpseln. Da Nintendo die Steuerung seit *Melee* keinen Deut verändert hat, findet sich jeder Experte sofort zurecht. Bei der Methode mit der Wii-FB störte uns jedoch die ungünstige Belegung des Steuerkreuzes: Mit den Kommandos „Links" und „Rechts" bewegt ihr eure Kämpfer, mit „Oben" springt ihr. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass ihr einen Doppelsprung nicht korrekt ausführt, da es schwierig ist, gleichzeitig zu laufen und zu hüpfen. Der Classic-Controller ist an sich eine gute Alternative zum GameCube-Pad, allerdings liegen hier die Tasten nicht so eng beieinander. Die Methode mit Nunchuk funktioniert unserer Ansicht nach am besten. Hier entfällt auch der lästige Kabelsalat, wenn ihr mit mehreren Freunden zusammen spielt. Welche Steuermethode die einzelnen N-ZONE-Redakteure bevorzugen, lest ihr im Extrakasten (Auf Seite 12).

ICH SMASH DICH NIEDER!

Die Steuerung geht – wen wundert's? – genauso flott von der Hand wie bei den Vorgängern: Jeder Charakter hat ganz ähnliche Attacken, die jeweils mit denselben Tasten ausgeführt werden. Unterschiede gibt's dennoch – diese äußern sich zum Beispiel in der Höhe des Doppelsprungs oder im Lauftempo. Auch stecken manche Charaktere mehr gegnerische Treffer ein als andere – die Balance der Kämpfer ist dennoch perfekt ausgewogen.



MIT SCHMACKES Holla die Waldfee! Mario wird gerade aus der Arena geschmettert. BILD: N-ZONE

DAVID MARTIN
spielt sich warm. Und ist ganz heiß!

Super Smash Bros. Brawl ist ein Meisterwerk! Bombastisch inszenierte Kämpfe, liebevoll animierte Helden und detaillierte Arenen – das Spiel ist von der ersten Minute an ein wahrer Genuss. Schon bei dem überwältigenden Intro knallte meine Kinnlade auf den Tisch, mit meinem ersten Brawl-Kampf verfiel ich dem *Smash*-Wahnsinn dann gänzlich. Es gibt so vieles zu entdecken: verblüffende Items, geheime Charaktere, kuriose Stages und natürlich den grandiosen Subraum-Emissär. Wer eine Japan-Wii besitzt, dem kann ich den Import nur wärmstens ans Herz legen. Jene, die das Japanische scheuen, gedulden sich bis zum Europa-Release und prügeln sich währenddessen in *Melee* warm.

SZENENWECHSEL Ihr könnt die Trophäen auch in anderen Umgebungen platzieren …

… und anschließend diese Bilder auf eurer Konsole abspeichern.

ARCADE-SHOOTER Hier schaltet ihr Trophäen frei. Aber Achtung, jede Sekunde Spielzeit kostet euch eine Münze!

So richtig schwach ist also niemand. Und einen Monster-Haudegen, der alle plattmacht, gibt es ebenfalls nicht. In unserer ganz subjektiven Wahrnehmung mussten sich lediglich King Dedede und Pummeluff als äußerst durchschnittliche Kämpfer deklarieren lassen. Doch möglicherweise sind sie genau eure Lieblings-Fighter? Eine der größten Neuerungen bei den Charakteren sind die Ultra-Smash-Attacken: Seht ihr ein leuchtendes Emblem in den Stages herumschwirren, müsst ihr es so kräftig wie möglich „beackern": Schlagt drauf, was das Zeug hält, um das Symbol regelrecht k. o. zu schlagen. Der Kämpfer, der den vernichtenden Schlag ausübt, gewinnt dann eine neue Fähigkeit hinzu: Indem ihr die 2-Taste der Wii-FB (oder je nach Steuermethode B auf dem GameCube-Controller oder Nunchuk) gedrückt haltet, löst ihr einen effektvollen Angriff aus, der mit etwas Glück mehrere Mitspieler gleichzeitig in den Abgrund reißt: Solid Snake packt zum Beispiel seine Knarre aus, nimmt an der Vorderseite des Bildschirms Platz und ballert munter auf die übrigen *Smash*Brüder. Kirby setzt sich bei seiner Ultra-Smash-Attacke derweil die Kochmütze auf, befördert alle umliegenden Kämpfer in seinen brodelnden Topf und heizt dem Kessel ordentlich ein – klar, dass den brodelnden Smashern dabei mächtig Energie abgezogen wird! Allerdings ist es nicht immer einfach, die Spezialattacke perfekt zu timen. Während unserer Redaktions-Matches gab es einige Partien, in denen der Ultra-Smash schlichtweg ins Leere ging. Wenn beispielsweise kein Gegner in eurer Nähe ist, während ihr einen Smash-Donnerschlag ausführt, geht der Effekt flöten. Die Ultra-Smash-Angriffe bringen frischen Wind ins Gameplay, auch Taktik ist gefragt. Schließlich müsst ihr abwägen, ob ihr auf den Smash-Ball einschlagen wollt oder lieber eure Kon-

GIGANTO-BOWSER Da hat Bowser wohl gerade einen Maxipilz verdrückt. Größer geht's nimmer! BILD: N-ZONE

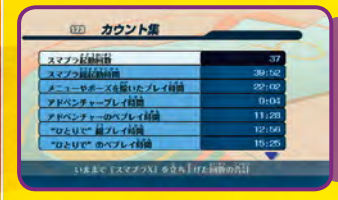
Die Menüs im Detail

Was steht wo? Wir führen euch durch die Menüstruktur von *Super Smash Bros. Brawl*!

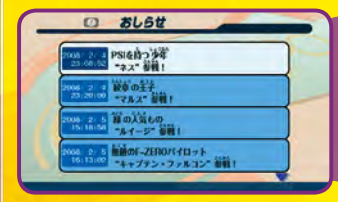
Wie bei *Super Smash Bros. Melee* könnt ihr auch bei *Brawl* viele Hundert Trophäen sammeln. Die Kostbarkeiten sehen genial aus, enthalten jeweils eine Texttafel mit Hintergrund-Infos – aber die Art und Weise, wie man sie freischaltet, ist ganz neu! N-ZONE erklärt, wie es geht.

HAUPTMENÜ Das ist der erste Auswahlbildschirm in *Super Smash Bros. Brawl*.

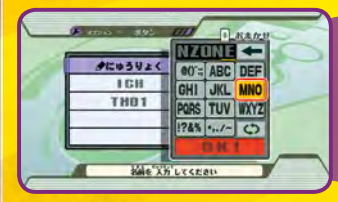
SCHNIPSEL Schaut euch in aller Ruhe die Trailer der letzten Monate nochmal an.



DER ZÄHLER Hier ist alles gespeichert: Spielzeit, Matches, Siege, Niederlagen – alles!



CHRONIK Wann habt ihr welche Erfolge freigespielt? Die Liste verrät es!



NAMHAFT Tragt euren Namen ein, damit es keine Verwechslungen mehr gibt.

ALTERNATIVEN Wer möchte, kann sogar die Steuerung von *Brawl* einzeln anpassen.

SCHIEBEREGLER Sogar die Häufigkeit der gespielten Songs lässt sich verändern.

ALLE BILDER: N-ZONE

kurrenten attackiert. Wir sind begeistert, gerade weil die Ultra-Smash-Angriffe nicht zu oft, aber auch nicht zu selten im Spiel auftauchen. Ein gelungener Spagat!

STAGE-DIVING

Auch bei der Wahl der Stages hat Nintendo ein glückliches Händchen bewiesen. Neben den *Brawl*-exklusiven Arenen sind auch die besten Levels aus dem GameCube-Vorgänger enthalten. Es scheint tatsächlich so, als wollte Nintendo alles dafür tun, dass man die *Melee*-Disc gar nicht mehr ins Wii-Laufwerk schieben muss, weil bei *Brawl* ohnehin alles enthalten ist. Wir haben natürlich genau hingesehen: Bei einer Retro-Stage bemerkten wir beispielsweise, dass man neuerdings nicht mehr durch eine Brücke hindurchspringen kann, wie es früher möglich war. Ansonsten blieb alles beim Alten. Die überarbeiteten Levels laufen jetzt selbstverständlich in 480p, was den Detailgrad einen Tick verbessert, sofern ihr ein Komponentenkabel verwendet. Es ist auch immer wieder witzig, in die *Earthbound*-Stage zurückzukehren, die wir schon an *Super Smash Bros. Melee* geschätzt haben. Aber wie sind eigentlich die frischen *Brawl*-Stages gestaltet? Viele Spieler wünschten sich ein weniger chaosgetriebenes Gameplay – und wir stellen tatsächlich fest, dass der Grad an Hektik nicht mehr ganz so hoch ist wie im Vorgänger. Es gibt mehr

DRAUFKLOPPEN! Rechts seht ihr das Ultra-Smash-Symbol. Wer es attackiert, bekommt eine Extrafähigkeit spendiert. BILD: N-ZONE

UNZERTRENNLICH Habt ihr den Pokémon-Trainer gewählt, spielt ihr entweder Schiggy, Glurak oder Bisasam. BILD: N-ZONE

» Der Grad an Hektik ist nicht mehr ganz so hoch wie im Vorgänger. «

Stages, die nur aus einzelnen Plattformen bestehen, aber trotzdem spielerisch frisch wirken. Das wird vor allem durch spezielle Ereignisse erzielt: Beispielsweise flitzt eine Horde Karts an euch vorbei oder urplötzlich beamt sich ein *Starfox*-Panzer ins Bild, der den halben Bildschirm ausfüllt und die Kämpfer mächtig in die Bredouille bringt.

WAS MEINEN DIE LESER?

Extra für diesen Test haben wir uns übrigens Zuwachs in die Redaktion geholt: Drei N-ZONE-Leser brachten die Controller zum Glühen und zum Schluss gab jeder von ihnen noch ein Fazit zu den Stages ab. *Smash*-Kenner Mike kommentiert etwa: „Ich habe mir die Stage aus *Earthbound* angesehen und fand sie wegen ihrer Größe echt abgefahren. Ich bin schon gespannt, wie diese gigantische Stage auf meinem kleinen Röhrenfernseher wirkt. Das belagerte Schloss aus *Fire Emblem* war dagegen nicht so der Bringer, weil es meiner Meinung nach nicht wirklich zum Spiel passte. Den *Mario Kart*-Level finde ich übrigens äußerst gelungen:

THOMAS EDER
macht den Hype nicht mit.

Ich finde es klasse, dass man die Spezial-Melee-Matches (wie den 100-Man-Melee) endlich auch zu zweit bestreiten kann. Aber ansonsten kann ich mit Nintendos Donner-Beat-'em-Up nicht so viel anfangen. Für mich ist der Spielablauf immer noch zu hektisch und die Steuerung zu intransparent. Bei anderen Prügelspielen muss ich mir meine Moves detailliert einprägen und sie auswendig lernen – bei *Super Smash Bros. Brawl* läuft mir alles einen Tick zu zufällig ab. Aber ich will nicht zu viel meckern: Schon allein das Wiedersehen mit Solid Snake auf einer Nintendo-Konsole macht Freude!

» Die Ultra-Smash-Angriffe tauchen nicht zu oft und nicht zu selten im Spiel auf. «

GRAND-PRIX Achtung: Auf dieser Piste machen euch die F-Zero-Gleiter das Leben schwer. BILD: N-ZONE

METROID-MANIA Als Helfertrophäe assistiert euch hier eines der Metroids. Witzig! BILD: N-ZONE

Stickern, was das Zeug hält

Wer *Super Smash Bros. Brawl* fleißig spielt, schaltet nicht nur Charaktere, Stages und Trophäen frei, sondern er sammelt auch Sticker. Diese könnt ihr anschließend in euer ganz persönliches Album heften und sie an Freunde verschicken. Wir zeigen euch eine Auswahl der besten Motive. Kennt ihr alle Charaktere und Motive, die darauf abgebildet sind?

KEIN TRAUMURLAUB Auf dieser kleinen Insel wird es arg eng für vier Kämpfer! BILD: N-ZONE

MIKROKOSMOS Die Stage von Olimar ist bezaubernd und voller Überraschungen. BILD: N-ZONE

DAS WIRD WEH TUN Dragoon im Anflug! Jetzt ist es bereits zu spät, um auszuweichen. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
baut Vorurteile ab.

Nachdem ich mich ja bisher dem Smash-Bros.-Kult verweigert habe, bin ich jetzt endlich etwas aufgetaut. Brawl ist zwar nach wie vor einfach nicht mein Typ Spiel, doch die unglaublich vielen Details aus der ganzen Nintendo-Ära und die tolle Inszenierung haben es mir angetan. Außerdem hat mich der Grad an Spieltiefe überrascht. Mit Übung und den richtigen Tricks bietet jeder Charakter massenhaft Möglichkeiten. Ich werde es zwar nicht so oft spielen wie die meisten Leser, aber ich bin von der Mega-Nintendo-Prügelei dennoch schwer beeindruckt.

Es gibt zwar nur zwei Ebenen, aber weil ständig Karts durchs Bild preschen, kommt ordentlich Speed auf." Und die beiden Thomasse meinen: „Die Stages strotzen vor Ideenreichtum. Vor allem die Levels „Picto-Chat" und „Wario Ware" erweisen sich als genial." Wir können den beiden *Smash*-Profis nur beipflichten: Was an Kreativität in diesen Levels steckt, ist wahnsinnig abgefahren: In der Wario Ware-Arena kloppt ihr euch erst im Innenraum des Aufzugs. Nach einer gewissen Zeit öffnet sich die Tür und ihr absolviert alle zusammen ein zufällig ausgewähltes Minispiel, das direkt aus dem Game-Boy-Advance-Teil übernommen wurde. Zum Beispiel entkommt ihr einer Ladung spitzer Speere, die vom Himmel herabfallen. Wer es nicht rechtzeitig schafft, bekommt kräftig Energiepunkte abgezogen, sobald er wieder im Aufzug landet. In der „Picto-Chat"-Arena seht ihr im Hintergrund der Stage, wie bestimmte Strichzeichnungen auf den Bildschirm gekritzelt werden, und könnt euch frei darauf bewegen. Kreativ! Abgefahren ist auch der

Der Subraum-Emissär

Wir stellen euch den Story-Modus von *Super Smash Bros. Brawl* vor!

Im neuen Nintendo-Prügler gibt es einen sehr interessanten Spielmodus, der aus vielen Dutzend Kapiteln besteht und eine Geschichte rund um die Smash-Brüder erzählt. Wir stellen euch den so genannten Subraum-Emissär bebildert vor!

SELECT LEVEL In diesem Bildschirm könnt ihr eure Stage anwählen.

WER DARF'S SEIN? Sucht euch am Anfang eure Lieblingshelden aus, mit denen ihr in den Kampf zieht.

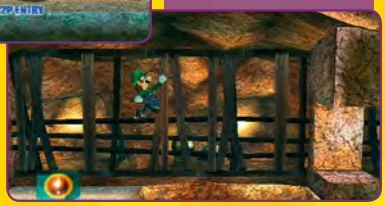
LOS GEHT'S! Hier streifen wir gerade mit dem Fire-Emblem-Star durch die Höhle.

GEBORENER SIEGERTYP Schön, dass jeder Gewinner einen coolen Auftritt bekommt. BILD: N-ZONE

HAMMERHART Tja, der Knödel sollte mal lieber in die andere Richtung gucken! BILD: N-ZONE

ACTION-ALARM? Die Stages in Brawl wirken etwas aufgeräumter als in Melee. BILD: N-ZONE

ALLE ACHTUNG! In dieser Passage müsst ihr die Steinblöcke im richtigen Bereich überwinden.



BAGAGE Ein zweiter Mitspieler könnte sich jetzt sogar jederzeit ins Spiel einklinken.

AM ZIEL Jetzt ist es geschafft: Hinter dieser Tür verbirgt sich der Ausgang des Subraum-Levels.

ALLE BILDER: N-ZONE

THOMAS STEUER
ist hin und weg.

Für die Franchise-Klopperei gehen mir allmählich die Superlative aus. Es ist mir unbegreiflich, wie Nintendo das Ganze jemals übertreffen will. War der Singleplayer-Modus im Vorgänger noch eher Beiwerk, so kann man sich nun allein am Subraum Emissär satte zehn Stunden hochziehen. Außerdem lässt sich endlich alles kooperativ spielen. Ein Traum! Aber Vorsicht: Nintendo hat die Spielgeschwindigkeit erhöht. Wem *Melee* also noch in den Knochen steckt, der wird über eine kurze Eingewöhnungsphase nicht herumkommen. Danach geht's aber gewohnt genial zur Sache.

Mario-Retro-Level: Dabei handelt es sich gewissermaßen um Original-Nachbauten von Level 1-1 und Level 1-2 aus *Super Mario Bros.*, lediglich jetzt in zeitgemäßer Optik. Sogar an das Scrolling wurde gedacht. Wer also nicht schnell genug nach rechts flitzt, dem wird rasch ein Leben abgezogen.

DO IT YOURSELF

Wenn euch die vorgegebenen Levels nicht gefallen, könnt ihr auch kreativ werden und eure eigenen Smash-Arenen basteln – der Stage-Builder macht's möglich! Ihr schaltet im Spielverlauf extravagante Umgebungselemente (etwa Gondeln auf einem Riesenrad, Fließbänder oder Trampoline) frei. Den Stage-Builder gibt es zudem in drei Varianten: Anfänger, Experte und Meister – abhängig davon, wie viele Matches ihr schon in euren selbst erstellten Levels bestritten und wie viele Arenen ihr bereits entworfen habt. Die Steuerung geht beim Erstellen der eigenen Karten locker von der Hand, obwohl *Super Smash Bros. Brawl* zu keiner Zeit auf die

FEURIG Bei dieser Lava-Stage passt das Chili-Item hervorragend. Damit speit ihr Feuer! BILD: N-ZONE

SCHARFSCHÜTZE Pits verschiesst blitzschnelle Pfeile, die ihr auch lenken könnt. BILD: N-ZONE

» Es ist einfach die Wucht, wie hoch der Wiedererkennungswert der Lieder ist. «

GLEISSEND Samus' Ultrasmash gehört zu den beeindruckendsten des Spiels. BILD: N-ZONE

Steuerung via Wii-Pointer zugreift. Für alle Kommandos in den Menüs müsst ihr also das Steuerkreuz oder den Analogstick zu Hilfe nehmen. Dafür funktioniert das Basteln mit jedem Controller.

SPITZEN-SMASH-SOUND

Wir wussten zwar schon immer, dass Nintendos Komponisten ausgezeichnete Arbeit leisten, aber erst bei *Super Smash Bros. Brawl* wird uns die Genialität von Augen … pardon, zu Ohren geführt. Jede Stage bietet eine Handvoll verschiedener Songs, deren Wiedergabehäufigkeit ihr sogar via Schieberegler beeinflussen könnt. Je mehr Versus-Matches ihr bestreitet, umso mehr Musikstücke schaltet ihr frei – auch das ist ein unglaubliches Motivations-Plus. Es ist einfach die Wucht, wie hoch der Wiedererkennungswert der *Smash*-Lieder ist. In die Sonic-Stage wurde sogar der gesungene Soundtrack aus *Sonic und die geheimen Ringe* integriert. Da die Gesamtzahl an Songs locker die 300er-Marke übersteigt, vergeben wir ohne mit der Wimper zu zucken die Sound-Referenzwertung von 95 Prozent. Da muss erst einmal ein Prügelspiel rankommen! Dank 16:9 und 480p wirken auch die Charaktere und Stages ausgefeilt wie niemals zuvor. Eine genaue Grafik-Analyse liefern unsere Screenshots.

DA KLAPPT DIE KINNLADE

Ebenfalls unerreicht ist die Modusvielfalt, die *Brawl* bietet: Angefangen beim typischen Classic-Modus, der sich seit *Super Smash Bros. Melee* nicht verändert hat, über die Hundert-Man-Melees, in denen ihr einer Horde Polygonritter an den Kragen geht, bis hin zum Subraum-Emissär werden wirklich alle Geschmäcker bedient. Hinzu kommen Tonnen an freispielbaren Extras, die selbst den Fleischgehalt des prallgefüllten Redaktions-Lieblingsdöners locker überbieten. Auch der Multiplayer-Modus verspricht Spannung satt – bewegte Bilder und Eindrücke aus den WiFi-Matches liefern wir euch auf unserer Website nach. Aber jetzt klappen wir erstmal die Kinnlade wieder hoch und verabschieden uns kurzzeitig aus der Arena. Sobald der *Brawl*-Tornado auch über Europa fegt, könnt ihr sicher sein, dass www.n-zone.de die Anlaufstelle Nummer 1 für Meinungen, Bilder und Tipps ist. *Smash*-Ehrenwort! ■

Detail-Check

Wir schicken alle drei Teile von Nintendos Prügelspielserie *Super Smash Bros.* in den Ring, um herauszufinden, welches Spiel mehr drauf – und vor allem drin – hat. Hier ist der ultimative Detail-Check zum Beat-'em-Up-Knaller! Ring frei, Ladys and Gentlemen!

BILD: N-ZONE

SUPER SMASH BROS.

System: Nintendo 64 (1999)

SINGLEPLAYER: ★★☆☆☆

Classic: Der reguläre Einzelspielermodus. Insgesamt 11 Konfrontationen plus drei Bonus-Runden. Der finale Gegner ist die Master-Hand.

Adventure: nicht vorhanden

Event-Matches: nicht vorhanden

MULTIPLAYER ★★★★☆

Battle-Modus: Der klassische Kampfmodus. Selbst *Super Mario Kart* hatte es schwer, mit dieser Multiplayer-Gaudi mitzuhalten.

Special-Battles: nicht vorhanden

Online-Modus: nicht vorhanden

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Intuitiv einfache Steuerung, die keine auswendig zu lernenden Tastenkombinationen erfordert

Schwierigkeitsgrad: Angemessener Schwierigkeitsgrad. Spielgeschwindigkeit ist verglichen mit *Melee* und *Brawl* recht langsam, deshalb etwas einfacher.

Balance: Die Charaktere sind solide ausbalanciert. Einige Attacken sind verglichen mit anderen ziemlich stark, aber unterm Strich herrscht ein gutes Gleichgewicht.

Techniken: Es gibt nahezu keine Profi-Techniken. Standard-Manöver wie Angriff und Verteidigung sind jedoch enthalten.

UMFANG ★★★☆☆

Charaktere: 8 reguläre und 4 freispielbare Protagonisten, darunter Mario, Pikachu und Donkey Kong.

Stages: Insgesamt bietet das Nintendo-64-Spiel neun recht einfach strukturierte Arenen, das Mushroom Kingdom muss allerdings erst freigespielt werden. Für heutige Maßstäbe etwas dürftig!

Kollektionen: nicht vorhanden

PRÄSENTATION: ★★★☆☆

Grafik: Durchschnittliches bis gutes N64-Niveau. Einige Effekte und Hintergründe sind schön anzusehen.

Sound: Sehr gut! Viele Melodien aus berühmten Nintendo-Spielen treffen aufeinander. Auch die Sounds machen was her.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

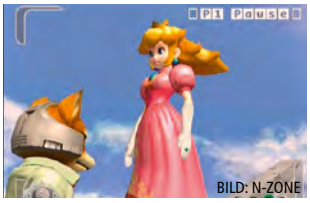


BILD: N-ZONE

SUPER SMASH BROS. MELEE

System: GameCube (2002)

SINGLEPLAYER: ★★★★½

Classic: Diesmal warten 8 Herausforderungen auf euch, zwischendurch müsst ihr drei Bonus-Runden knacken. Der letzte Boss: Master Hand.

Adventure: Ein einfacher Abenteuermodus mit wenigen Jump&Run-Passagen, für den man etwa 20 Min. braucht. Der geheime Endboss ist Giga-Bowser.

Event-Matches: Satte 51 Missionen gab das GameCube-Spiel her. Nur einzeln ohne Partner spielbar.

MULTIPLAYER ★★★★★

Battle-Modus: Der traditionelle Kern des Spieles. Auch wenn der Einzelspielermodus ausgebaut wurde, blieb die Battle-Variante der ultimative Schlafräuber.

Special-Battles: Viele Alternativ-Battles, darunter der Giant-Melee, der Stamina-Modus und die Invisible-Variante

Online-Modus: nicht vorhanden

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gleicht dem Vorgänger fast aufs Haar. Jeder Charakter hat zwar dasselbe Steuerschema, aber andere Attacken.

Schwierigkeitsgrad: Im Vergleich zu Teil 1 deutlich härter. CPU-Gegner auf Level 9 haben deutlich mehr auf dem Kasten. Spielgeschwindigkeit ist gestiegen.

Balance: Nicht so gut gelungen. Manche Charaktere wie Pichu, Mewtu oder Bowser sind für die übermächtigen Kaliber oftmals nur Kanonenfutter.

Techniken: Deutlich mehr Manöver! U. a. ist es möglich, in der Luft/am Boden seitlich auszuweichen. Viele Profi-Techniken!

UMFANG ★★★☆☆

Charaktere: 14 von Anfang an verfügbare Charaktere, 11 weitere konnten freigeschaltet werden.

Stages: 18 Stages stehen euch von Anfang an zur Verfügung, 11 versteckte Areale könnt ihr freischalten. Sämtliche Schauplätze sind sehr hektisch und beweglich.

Kollektionen: Das Spiel beinhaltet fast 300 Trophäen, die ihr sammeln könnt. Diese können aus allen Winkeln betrachtet werden und sind in Textform beschrieben.

PRÄSENTATION: ★★★★½

Grafik: Sehr hübsch, extrem detaillierte Charakter-Animationen und schicke Hintergründe

Sound: Fantastisch! Selten bot ein Spiel so viele grandiose, hochwertige Melodien. Einige Arenen hatten sogar zwei Melodien.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

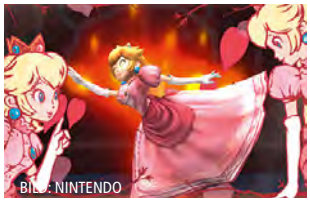


BILD: NINTENDO

SUPER SMASH BROS. BRAWL

System: Wii (2008)

SINGLEPLAYER: ★★★★½

Classic: Es hat sich nichts verändert. Wieder warten insgesamt 11 Levels und die finale Master Hand darauf, bewältigt zu werden.

Adventure: Ein komplexer Subraum-Emissär, der einer Story folgt und eine Spielzeit von etwa 8 Stunden bietet. Auch zu zweit im Koop-Modus spielbar.

Event-Matches: Durch den Kooperativ-Modus deutlich mehr Event-Matches als in *Melee*. Zu zweit spielbar!

MULTIPLAYER ★★★★★

Battle-Modus: Es hat sich nichts geändert. Der Mehrspielermodus ist wie schon in Teil 1 und 2 das unangefochtene Highlight des Spieles. Hier geht die Post ab!

Special-Battles: Alle Möglichkeiten des Vorgängers und mehr. Diesmal sind die Specials untereinander kombinierbar.

Online-Modus: Die normale Battle-Variante, nur über Internet. Kommunikationsmöglichkeiten gibt es, aber ihr könnt als Zuschauer anderen Kämpfen beiwohnen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Identisch mit der Tastenbelegung aus *Melee*. Spielbar mit Wii-FB, Wii-FB/Nunchuk, Classic- und GC-Controller.

Schwierigkeitsgrad: Einen Tick schwieriger als *Melee*. Level-9-Gegner sind noch gerissener, der Singleplayer-Part ist unterm Strich auch etwas kniffliger.

Balance: Sehr gut gelungen – besser als in *Melee*! Fast ausnahmslos ist jeder Charakter jedem gewachsen. Die ideale Voraussetzung für faire Online-Kämpfe.

Techniken: Genau so viele Techniken wie in Melee, die allerdings oft ein etwas anderes Timing erfordern. Super gelungen!

UMFANG ★★★★★

Charaktere: Zu Beginn stehen euch 21 Spieler zur Auswahl, weitere 14 sind geheim.

Stages: Um Längen besser als in *Melee*! Anfangs gibt es 23 Arenen, zusätzlich könnt ihr 7 weitere freischalten. Hinzu kommen knapp ein Dutzend Melee-Stages.

Kollektionen: Mehr Trophäen als im Vorgänger plus eine ähnlich große Sticker-Sammlung. Zusätzlich können Musik-CDs eingesammelt werden.

PRÄSENTATION: ★★★★½

Grafik: Geschmeidige Animationen und grandiose dynamische Hintergründe, wie aus dem Bilderbuch

Sound: Ein Traum! Mehr als 300 teils orchestrierte, teils von einem Chor gesungene Tracks von fast 40 Komponisten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Geändert hat sich nach nun fast zehn Jahren nichts. *Super Smash Bros. Brawl* bietet immer noch denselben brillanten Kern, der schon die beiden Vorgänger zu absoluten Mehrspieler-Highlights machte. Aber diesmal gibt es noch mehr von allem.

CHRISTOPH KRAUS

ist der 36. freispielbare Kämpfer.

Brawl beweist, dass es sich lohnt, lange genug zu warten, bis alle Zutaten aufeinander abgestimmt sind: Modi, Charaktere, Gimmicks und Präsentation stimmen perfekt überein. Der Wii-Prügler ist kein „neues" *Melee*, sondern in allen Belangen frischer, spritziger, moderner und vor allem größer! Für Vollblut-Fans gibt es einige fantastische Momente – beispielsweise wenn der Starfox-Panzer unerwartet ins Bild schießt oder wenn Snake in bester Shooter-Manier Schüsse auf die übrigen *Smash*-Brüder feuert. Schon aufgrund der freispielbaren Gimmicks seid ihr ewig lange beschäftigt. Genießt eure Freizeit, solange ihr sie noch habt!

FELIX KOTHE

wird auch „The Killer" genannt.

Als Veteran von *Super Smash Bros.* konnte ich es kaum abwarten, den neuen *Brawl*-Teil in die Finger zu kriegen. Und ich muss sagen: Ich wurde vom aktuellen Power-Prügler weder überrascht noch enttäuscht – und damit bin ich absolut zufrieden. Man könnte das Spiel auch als eine Art „Super Smash Bros. Melee 2" bezeichnen. Der Sprung, den das Franchise einst vom Nintendo 64 zum GameCube machte, ist in diesem Fall vom Cube auf die Wii nicht so bahnbrechend wie anno dazumal. Immerhin hat *Melee* die auf den ersten Blick recht banal wirkende, aber dennoch äußerst tiefgründige Spielmechanik nahezu perfektioniert. Dies, kombiniert mit 35 Charakteren und den superben Arenen, macht *Brawl* für mich zum besten *Smash Bros.*-Teil. Abschließend huldige ich dem Soundtrack, der dem wahr gewordenen Traum eines Spiele-Gourmets gleichkommt.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Gering
Europa-Termin:	6. Juni (unbestätigt)?
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Smash Bros. Melee

- ↗ Umfang zum Zungeschnalzen
- ↗ Gigantischer Soundtrack
- ↗ Unglaublich hoher Entdeckungsfaktor
- ↘ Steuerung mit Wii-FB nicht optimal

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 86% SOUND 95%

MULTIPLAYER **94%** SINGLEPLAYER **89%**

Melee war ein Blitzgewitter, Brawl ist der Orkan: Mehr Umfang, mehr Modi, mehr Multi-Spaß und mehr Motivation gehen nicht!

Experten-Analyse

Hart, härter, N-ZONE

AUTOR: FELIX KOTHE

Super Smash Bros. Brawl beraubte uns zahlreicher Stunden Schlaf und vieler Nerven und bescherte uns im Gegenzug etliche kaputt geprügelte Controller und viele blaue Augen. Unser Urteil: So muss es sein!

Alle Welt wartet auf *Super Smash Bros. Brawl*. Die internationalen Wertungen scheinen die Zahlen unterhalb der 90er-Marke nicht mehr zu kennen und die Most-Wanted-Charts haben schon seit Monaten keinen Pole-Position-Wechsel mehr gesehen. Doch entspricht der Hype um den Party-Prügler auch der Realität? Wie gut kommt *Super Smash Bros. Brawl* wirklich an? Wir haben uns ausführlich mit dem Multiplayer-Hit der nächsten Generation beschäftigt und frühere Prognosen und Einschätzungen mit den Praxis-Erfahrungen, die wir im Laufe der letzten Wochen gesammelt haben, verglichen. Lest in unserer Experten-Analyse, ob die VIP-Klopperei ihrem Hype gerecht wird oder hinter den Erwartungen zurückbleibt.

SEBASTIAN STANGE

SEBASTIANS ERWARTUNGEN:
Oje... *Smash Bros.*! Der heilige Gral aller Nintendo-Fans, für mich aber bisher immer viel zu bunt, viel zu schnell und mit einer verwirrenden Steuerung. Ich freue mich mehr auf andere Spiele, etwa *Mario Kart Wii* oder *Final Fantasy Crystal Chronicles*. Tja und *Super Smash Bros. Brawl*? Ich werde es auf jeden Fall mal anspielen und schauen, ob der ganze Hype eine Berechtigung hat. Ich rechne aber kaum damit, großartig umgestimmt zu werden.

SEBASTIANS EINDRÜCKE, NACHDEM ER SUPER SMASH BROS. BRAWL GESPIELT HATTE:
Erstaunlicherweise bin ich jetzt doch etwas aufgetaut. *Brawl* ist zwar nach wie vor einfach nicht mein Typ Spiel, doch die unglaublich vielen Details aus der ganzen Nintendo-Ära und die tolle Inszenierung haben es mir angetan. Außerdem hat mich der Grad an Spieltiefe überrascht. Mit Übung und den richtigen Tricks bietet jeder Charakter massenhaft Möglichkeiten. Ich werde es zwar nicht so oft spielen wie die meisten Leser, aber ich bin von der Mega-Nintendo-Prügelei dennoch schwer beeindruckt. Es ist technisch, stilistisch und spielerisch ganz klar eines der besten Wii-Spiele. Auch wenn es nicht mein persönlicher Hit ist: Respekt!

SEBASTIANS FAVORITEN:
Platz 1: Pit
Platz 2: Samus
Platz 3: Marth

FELIX KOTHE

FELIX' ERWARTUNGEN:
Natürlich freue ich mich seit der Bekanntgabe seiner Entwicklung auf *Super Smash Bros. Brawl*. Ich verspreche mir einen vielseitigen Singleplayer-Part, ein Best-of der Multiplayer-Modi beider Vorgänger und natürlich wieder tonnenweise Secrets. Vor allem auf die neuen Arenen bin ich gespannt, da mir die *Melee*-Stages eher weniger zusagten. Auch der angekündigte Soundtrack-Overkill lässt mich regelrecht Pfützen sabbern. Was ich mir auf jeden Fall für das fertige Spiel wünsche, sind gut ausbalancierte Charaktere. Wenn sich die kleinen Lichter, wie Bowser, Dedede, Lucario und Lucas nur als Sandsäcke entpuppen, wäre ich schon enttäuscht.

FELIX' FAVORITEN:
Platz 1: Marth
Platz 2: Samus
Platz 3: Wolf

FELIX' EINDRÜCKE, NACHDEM ER SUPER SMASH BROS. BRAWL GESPIELT HATTE:
Das Wii-Beat'em'Up hat mich nach anfänglicher Enttäuschung über die wenigen Unterschiede zu *Melee* vollends überzeugt. Charaktere, Arenen, Spielmodi, Secrets, Soundtrack – einfach alles ist fantastisch gelungen. Meine Erwartungen wurden größtenteils erfüllt. Ausnahmen bilden der Level-Editor, der meiner Meinung nach zu wenige Möglichkeiten bietet, und das Charakter-Balancing, dessen Ausgewogenheit ich mir in dieser fantastischen Form nicht erträumt hätte.

CHRISTOPH KRAUS

CHRISTOPHS ERWARTUNGEN:
Wie jeder Nintendo-Fan bin ich auf *Super Smash Bros. Brawl* gespannt wie ein Flitzebogen. Schon die ersten beiden Teile haben mir Nacht für Nacht den Schlaf geraubt und mich an Flimmerkiste gefesselt, bis ich den letzten Charakter, die letzte Stage, den letzten Spielmodus und die letzte Trophäe freigeschaltet hatte. Genau so viel, nein, sogar mehr Umfang erwarte ich mir vom Wii-Spiel. Außerdem habe ich hohe Erwartungen an die vielen verschiedenen Controller-Variationen (und ganz besonders an die Wii-Fernbedienung), die ich gleich als Erstes ausprobieren werde.

CHRISTOPHS EINDRÜCKE, NACHDEM ER SUPER SMASH BROS. BRAWL GESPIELT HATTE:
Und wieder einmal hat mich Nintendo bestens zufrieden gestellt. Alles ist so, wie icha es mir erhofft hatte: Das Ausmaß an Spielmodi und freispielbaren Secrets kennt keine Grenzen, die Kontrollmöglichkeiten sind allesamt gelungen. Online-Modus und Level-Editor sorgen dafür, dass auch in 5 Jahren noch heiße Brawl-Gefechte ausgetragen werden. Das Tüpfelchen auf dem „i" ist für mich ganz klar die gigantische Trophäen-Kollektion, welche selbst das *Melee*-Repertoire alt aussehen lässt.

CHRISTOPHS FAVORITEN:
Platz 1: Mario
Platz 2: Toon Link
Platz 3: Pokémon-Trainer

Da rockt die Hütte!

Die deutsche Punkrock-Band Donots war bei uns zu Gast und konnte unter anderem bei EAs Musikspiel *Rock Band* kräftig in die Saiten hauen. Auch wir von der N-ZONE hatten die Möglichkeit mit den Donots zu plaudern und sogar mit ihnen zu daddeln. Die lustigen Gesellen stellten sich nämlich als leidenschaftliche Wii-Zocker heraus – und wollten bei der Gelegenheit natürlich gleich Super Smash Bros. Brawl unter die Lupe nehmen. Gesagt getan: Geschwind schlossen wir die Wii an unseren Fernseher an und legten den Hit-Prügler in die Lade. Und hui, die Jungs sind tatsächlich keine Smash-Neulinge! Wer mehr zu den Donots erfahren will, surft auf der Webseite www.donots.com vorbei oder hält am 14. März Ausschau nach ihrem neuen Album „Coma chameleon".

THOMAS STEUER

THOMAS' ERWARTUNGEN:
Als Fan der beiden Vorgänger ist mir im Grunde klar, was mich mit *Super Smash Bros. Brawl* erwartet. Solange Nintendo das Grundprinzip der Serie nicht verändert, erwartet uns hier ein Multiplayer-Titel, der in Sachen Spielspaß, Tiefgang und Umfang vermutlich über Jahre ungeschlagen bleiben wird. Und genau dort liegen meine Erwartungen platziert. Der Spielspaß muss stimmen, der Tiefgang ebenfalls und erreicht wird dieser unter anderem mit einem ordentlichen Umfang. Und nach dem zu urteilen, was bereits auf smashbros.com veröffentlicht wurde, wird SSBB die beiden Vorgänger weit hinter sich lassen, um nicht zu sagen, in den Schatten stellen.

THOMAS' EINDRÜCKE, NACHDEM ER SUPER SMASH BROS. BRAWL GESPIELT HATTE:
Da eine Verbesserung des Spielprinzips nach *Melee* schon kaum mehr möglich war, habe ich für *Brawl* „lediglich" mit einem gerechnet: MEHR von allem. Und genau diesen Wunsch hat Nintendo in nahezu perfekter Form umgesetzt. Mehr Singleplayer-Modi, mehr Coop-Unterstützung, mehr Charaktere, mehr Stages, mehr freischaltbare Inhalte und vor allem mehr sammelbare Items. Leider stimmt das Timing absolut nicht mehr, wenn man kurz vorher noch *Melee* gespielt hat. Da wird man um eine kurze Eingewöhnungsphase kaum herumkommen. Danach entfaltet sich aber die gewohnt geniale Spielspaßpracht dieser „Nintendo Anthology".

THOMAS' FAVORITEN:
Platz 1: Captain Falcon
Platz 2: Fox
Platz 3: Metaknight

LESER-MEINUNGEN

WIR WOLLTEN VON EUCH WISSEN, WAS IHR EUCH VOM BEAT'EM'UP-MEISTERSTÜCK DER NÄCHSTEN GENERATION ERWARTET. AUF WWW.VIDEOGAMESZONE.DE KONNTET IHR UNS EURE MEINUNGEN ZU SUPER SMASH BROS. BRAWL MITTEILEN UND STELLUNG ZU VIELEN VERSCHIEDENEN BEREICHEN DES SPIELES BEZIEHEN. HIER LEST IHR DIE INTERESSANTESTEN KOMMENTARE ZUR HEISS BEGEHRTEN VIP-KLOPPEREI!

EURE MEINUNGEN ZU SUPER SMASH BROS. BRAWL

PANTOFFELTIER0606
Ich werde zuerst mit meinem Cousin und meiner Schwester eine Dauerzocksession veranstalten. Dann werde ich den Subraum-Emissär im Multi- oder Singleplayer zocken, danach noch ein paar Charaktere freischalten und letztendlich gucken, was am zweiten Tag so passiert.

MAKORUS
Ich werde mit dem Subraum-Emissär anfangen. Da spielt man ja erstens die meisten Charaktere frei und zweitens bin ich echt auf den Story Modus gespannt!

ANIMALCROSSER
Ich denke, dass ich als erstes den Classic-Modus zocken werde, da dieser äußerst simpel gehalten ist und einem am besten zeigt, was das Spiel zu bieten hat!

DAVIDETOMASSI
Also ich werde höchstwahrscheinlich erstmal den Charakteren im Trainings-Modus auf den Zahn fühlen (aber nicht total ausführlich, nur so wegen der Handhabung). Dann wechsle ich zum Classic-Modus und spiele immer nebenher den Subraum-Emissär. Aber vielleicht ziehe ich den auch am Stück durch. Kommt drauf an, wie sehr er mich fesselt!

JPC
Also ich denke, ich werde mir zuerst den Trainings-Modus zu Gemüte führen, um die Items (vor allem die Helfertrophäen, die zu meinen Favoriten beziehungsweise zu den spaßigsten Neuerungen zählen, und die Pokémon) zu sichten. Dann folgt wohl der 100-Man-Brawl, um den Besten der Besten freizuschalten: FALCO!!! (Ich finde den neuen Look der Star-Fox-Charaktere einfach klasse!). Danach folgt dann wohl der Subraum-Emissär... Und was ich die restlichen 300 Stunden mache, weiß ich noch nicht, aber es wird bestimmt nach einem Jahr noch immer richtig Spaß machen!

RUHE VOR DEM STURM Das gute Wetter trügt. Im Laufe der Zeit wird ein gewaltiges Gewitter aufziehen... BILD: N-ZONE

DONKEY KONG CLASSIC Diese freispielbare Stage wurde im Stil des klassischen Plattformers gehalten. BILD: N-ZONE

SEHENSWERT Im Hintergrund der Forschungsfregatte Orpheon tummelt sich der Mutterparasit aus Metroid Prime. BILD: N-ZONE

LEVEL 1-2 Die Kamera in dieser Mario-Stage scrollt automatisch horizontal. Passt auf und verliert nicht den Anschluss! BILD: N-ZONE

TEAM BATTLE Für die Team-Kämpfe stehen euch wieder die drei Farben Rot, Grün und Blau zur Auswahl. BILD: N-ZONE

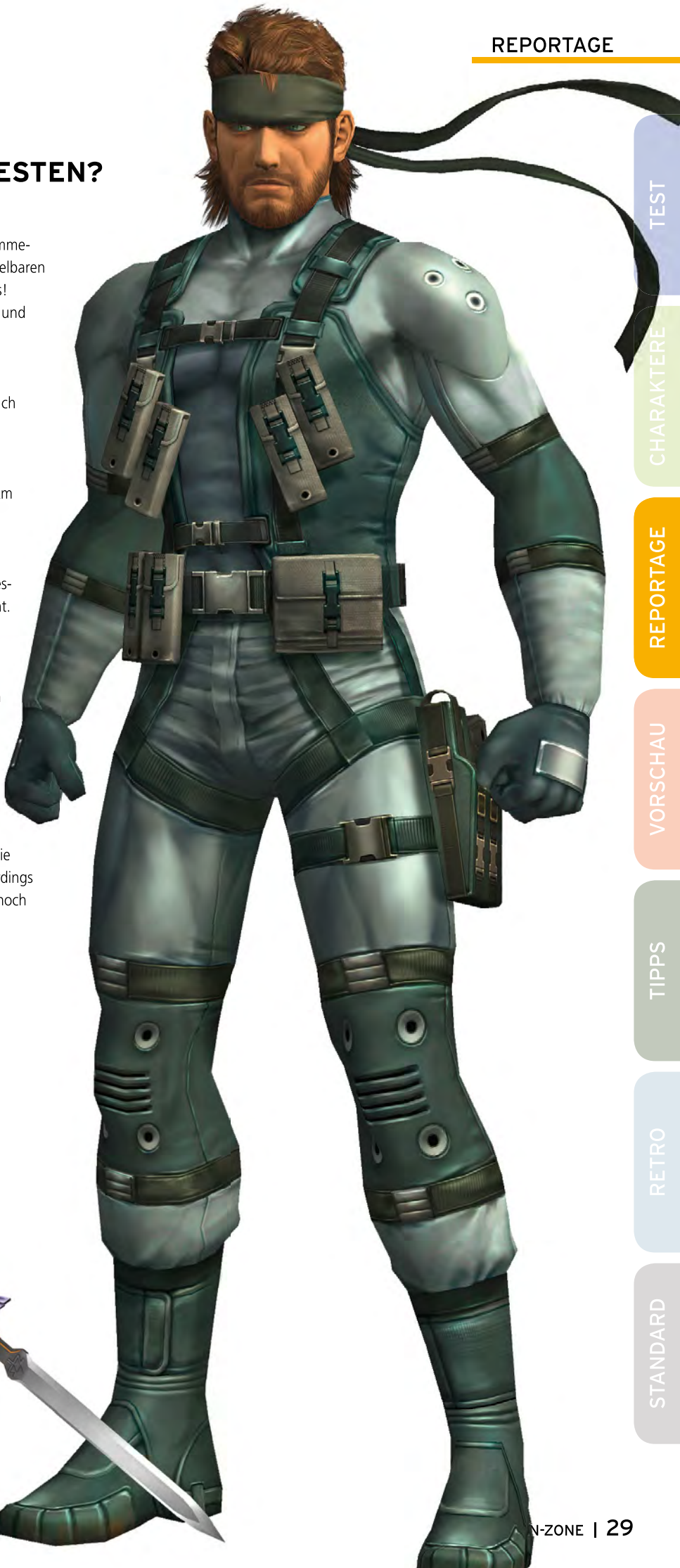
WELCHE SMASH-BROS.-CHARAKTERE SIND AM BESTEN?

SUPERMARIO 18118
Mario, Link, Samus - die sind einfach alle toll! Außer Pummeluff! Ich hoffe, den haben sie diesmal nicht wieder als spielbaren Charakter integriert. Der fliegt einfach viel zu schnell raus! Ich habe in SSBM nur ein einziges Mal mit ihm gekämpft und haushoch verloren!

PLUNDERDENNIS
Diddy Kong! Das wird der erste Charakter sein, mit dem ich Mario verprügle.

OHAOHA
Ich finde Kid Icarus, Meta Knight und Sonic am besten. Am meisten gefällt mir aber doch Meta.

ZELDAMASTER711
Also von den neuen Charakteren finde ich folgende am besten: Ike, Wolf, Sonic, Pokémon Trainer, Pit und Meta Knight. Bei den Oldies sieht es wie folgt aus: die meines Erachtens nach „Opa-Abwehr" Ganondorf und Captain Falcon. Außerdem finde ich Marth, Samus, Link, Falco und Fox wirklich gut. Eigentlich find ich alle Charaktere (abgesehen von Pummeluff) cool! Und ich denke mal, dass ich sie alle ausprobieren werde. (Aber ganz ehrlich: Wieso bringt Nintendo wieder Pummeluff als spielbaren Charakter in das Spiel, anstatt dafür einen anderen Charakter wie zum Beispiel Deatchborn oder Black Shadow aus der F-Zero-Reihe zu nehmen?). Pummeluff hätte man zu einem normalen Pokémon machen sollen! Ansonsten sind die Kämpfer einfach nur genial. Großes Lob an Nintendo, allerdings knabbert es immer noch an mir, dass der Termin für SSBB noch nicht feststeht…



SO ERGATTERT IHR TROPHÄEN: WIE GEFALLEN EUCH DIE NEUERUNGEN?

SUPERMARIO 11818
Dieses neue Feature wird wahrscheinlich nur kurzzeitig Spaß machen – außer Nintendo entwickelt mehrere verschiedene Flippertische mit Spezial-Aufgaben, an denen man besonders seltene Trophäen bekommt. Dann wird's sicher auch länger als 10 Minuten Spaß machen! Besser als Münzen einzuschieben und zu beten ist das allemal…

CSFREAK
Also ich finde die Neuerungen super! Es gibt meiner Meinung nach nichts dagegen einzuwenden, dass Nintendo versucht, sogar den „Trophäenkauf" spaßig zu gestalten. Im Gegenteil!

ZAPHROZZ
Ist super! Bei *Melee* war's doof: Nach einiger Zeit musste man 20 Münzen zahlen, um nur eine 30%ige Wahrscheinlichkeit zu haben, eine Trophäe zu bekommen. Bei *Brawl* kommt's nicht auf Glück an, sondern auf Können! Ist doch gut! Und macht bestimmt auch eine Menge Spaß!

MEISTERSTÜCKE IN SUPER SMASH BROS. BRAWL: WIE FINDET IHR DIE IDEE?

ULTIMATEMAX
Nintendo hat dies nur gemacht, damit VC-Spiele als Vollversion gekauft werden. Es steht dem Spieler trotzdem frei, nichts zu kaufen. Alles in allem aber ein gutes Feature.

AERRY
Ich finde die Idee persönlich richtig gut, weil durch die Demos, die man freischalten kann, die Langzeitmotivation erhöht wird. Zudem bieten die Demos Abwechslung zum üblichen Kämpfer-Alltag. Vieleicht wird der eine oder andere sich dann die Vollversion des Spiels zulegen, wenn sie ihm Spaß gemacht hat.

DANI91
Ich halte es eher für eine nette Spielerei, da diese VC-Spiele doch so ziemlich gar nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun haben und die Entwickler ihre Anstrengungen besser anderweitig investieren sollten. Marketing muss eben sein, wobei es vielleicht besser wäre, wenn sich der Spieler diese Klassiker lieber gezielt besorgen könnte, da ja nicht jedem jeder Oldie gefällt. Eine andere Möglichkeit wäre eine passende Auswahl zum Hauptspiel: Zum Beispiel wäre bei *Super Mario Galaxy Super Mario 64* eine tolle Dreingabe gewesen. Letztendlich ist sowas schön, aber nicht unbedingt nötig. Eine Bezugsmöglichkeit von Demos über Wifi wäre eine coole Sache.

TOBIZ93
Ich find's total blöd, die sollten dafür lieber ein paar Charaktere mehr ins Spiel integrieren!

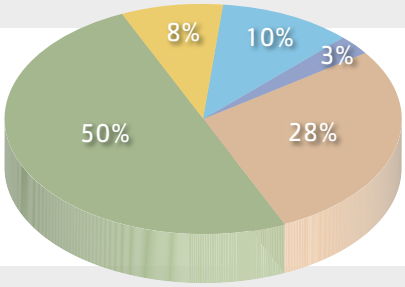
SUPERANTON
Ich finde es gut, dass man auch mal die Spiele ausprobieren kann. Aber es wäre mir eigentlich lieber, wenn man die Demos von einigen Spielen im Wii-Shop kostenlos downloaden könnte. Vielleicht liefert Nintendo jetzt die Demos bei Spielen mit, weil die Wii so wenig internen Speicher hat?!

FALCOX
Habe mir das Spiel Anfang Februar importieren lassen und finde es einfach genial. Der Adventure Modus ist richtig gut gelungen, da im Gegensatz zu dem alten SSBM sehr viele neue Bosse dazugekommen sind, denen man auf normale Weise nicht begegnen würde. Allerdings finde ich die neuen Items etwas übertrieben. So kann man den Gegner nach dem Sammeln mehrerer spezieller Items direkt ins Aus katapultieren oder nach dem Zerstören eines in der Stage umherfliegenden Items eine charakterspezifische Spezialattacke ausführen, die ebenfalls meist das Ende des Gegners bedeutet. Möchte hier mal nicht zu viel verraten…

VIDEOGAMES ZONE.de
PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

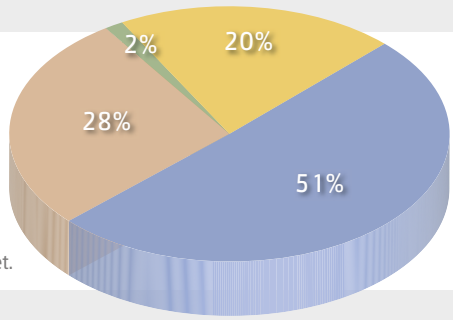


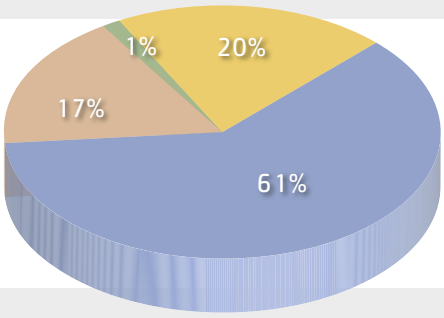
Auf welche Spielmodi stürzt ihr euch bei Super Smash Bros. Brawl als Erstes?

- Multi-Man-Brawl
- Kampf gegen 3 Kontrahenten
- Subraum-Emissär
- Online-Modus
- Sonstiges

Wart ihr mit dem breit gefächerten Spektrum an Charakteren in Super Smash Bros. Melee zufrieden?

- Ja, die haben mir völlig ausgereicht.
- Nein, es waren zu wenige.
- Es sind mir zu viele gewesen.
- Ich hätte lieber auf die Klon-Charaktere verzichtet.



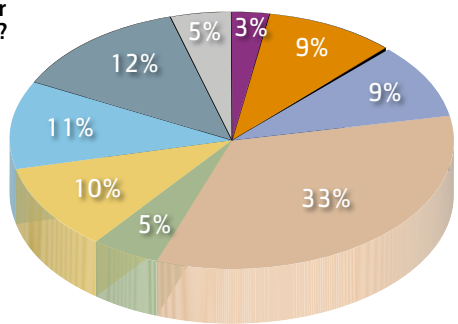


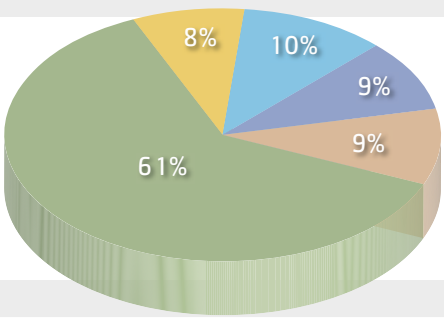
Wart ihr mit der Auswahl an Kampfarenen in Super Smash Bros. Melee zufrieden?

- Ja, ich war völlig zufrieden mit den Arenen.
- Es waren mir zu wenige.
- Es sind definitiv zu viele gewesen.
- Ich hätte mir lieber weniger, aber durchdachter designte Arenen gewünscht.

Welche der folgenden Third-Party-Charaktere würdet ihr euch am ehesten in Super Smash Bros. Brawl wünschen?

- Rayman
- Sonic
- Sam Fisher (Splinter Cell)
- Mega Man
- Leon S. Kennedy (Resident Evil)
- Der Prince of Persia
- Crash Bandicoot
- Simon Belmont (Castlevania)
- Sephiroth (Final Fantasy)





Was hat euch an Super Smash Bros. Melee am besten gefallen?

- Der reguläre Einspielermodus
- Die Event-Matches
- Der herkömmlichen VS.-Kämpfe
- Die Special-Melees
- Das Sammeln der Trophäen

Mario

Das rote M für jeden Fan!
Das Nintendo-Maskottchen weiß sich auch in den Smash-Arenen zu behaupten. Mario ist ein Allrounder mit erstaunlicher Sprungkraft. Und hier hüpft er nicht nur Koopas auf den Kopf …

Steckbrief +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Super Mario Bros. (NES 1985)
Letzte Hauptrolle in: Super Paper Mario (Wii 2007)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Ultra-Smash-Attacke – Flammenhagel

Er ist lieb, er ist nett und rettet im Wochentakt Prinzessinnen. Doch wenn Mario seine Ultra-Smash-Attacke auslebt, wird es für alle anderen Arena-Besucher brenzlig. Schon der hohle Blick und das orangefarbene Vorglühen jagen den Gegnern einen Schrecken ein. Wenige Sekunden später walzt eine Feuer-Schockwelle über den Bildschirm, die alles und jeden in ein energiezehrendes Flammenmeer taucht. Profis setzen diese mächtige Attacke am Bildrand und im Luftsprung ein, um eine möglichst große Fläche zu versengen

GRILLCHEF MARIO Wenn Mario seelenlos und einem Zombie gleich vor sich hin starrt, steht seinen Widersachern eine vernichtende Feuertaufe bevor. BILDER: NINTENDO

MAGISCHE MARIO-MEILENSTEINE

Titel	Erschienen	System	Besonderheiten
Super Mario 64	1996	N64	Bewegungsfreiheit pur! Der Sprung in die dritte Dimension ist geglückt.
Super Mario Galaxy	2007	Wii	Unendliche Weiten! Das geniale Gameplay verleiht dem Titel neue Frische.
Super Mario Kart	1993	SNES	Der Fun-Racer erzeugt, mit Hilfe des Mode-7-Chip, durch Drehen und Zoomen den Eindruck eines dreidimensionalen Bildes.
Super Mario Bros. 3	1990	NES	Die lineare Levelabfolge wird durch das Kartensystem gebrochen. Neue Anzüge und Spezialfähigkeiten bereichern das Gameplay.
Super Smash Bros. Melee	2002	GameCube	Das Beat'em Up der Nintendo-Stars bietet neben jeder Menge Spielmodi auch eine nahezu perfekte Steuerung.

FEUER FREI Mario boxt mit einem Fausthieb alle Smash-Kollegen aus dem Bild BILD: NINTENDO

FUSSFEGER Wo der Nintendo-Star hingrätscht, sinkt der Energiepegel abrupt. BILD: NINTENDO

Wusstet ihr, dass ...

... laut einer US-Umfrage aus dem Jahr 1990 Mario einen höheren Bekanntheitsgrad hat als Micky Maus?

... im Jahr 2005 sogar eine Mario-Oper am California Institute of the Arts aufgeführt wurde?

... unter anderem der Tennisspieler Mario Ancic, der ehemalige Fußballspieler Mario Basler und der Radfahrer Mario Cipollini von Presse und Fans als „Super

GALAKTISCH GUT! – MARIO UNTERWEGS DURCHS ALL

Nintendos Power-Maskottchen blickt auf eine große und traumhafte Videospielkarriere zurück. Vor 20 Jahren begann auf dem Nintendo Entertainment System (NES) seine beispiellose Karriere, als der ursprüngliche Zimmermann Prinzessin Peach aus den Klauen des Bösewichts Bowser befreien sollte. Im neuesten Abenteuer erkundet unser Held neue Galaxien und, wie sollte es anders sein, versucht erneut die Prinzessin zu retten.

SUPER MARIO GALAXY Das neue Abenteuer begeistert durch abwechslungsreiches Gameplay. BILD: NINTENDO

Ultra-Smash-Attacke – Zero-Laser

Wenn ihr die Ultra-Smash-Attacke von Samus auslöst, wackelt der Bildschirm. Der mächtige Zero-Laser bläst die anderen Gefechtsteilnehmer im günstigsten Fall meilenweit von der Plattformoberfläche weg. Allerdings zahlt ihr dafür einen Preis: Samus verliert ihren Panzer und ist fortan als „Zero Suit Samus" unterwegs. Damit sind zwar die Waffensysteme weg, doch eure Figur bewegt sich schneller. Und ein erfrischender Anblick ist sie obendrein.

Samus

Das doppelte Space-Lottchen! Das kracht in 2008: Die Weltraumamazone Samus Aran lässt im Eifer des Gefechts die Hüllen fallen. Dann dürft ihr mit der Zero-Suit-Variante unerbittlich die Peitsche gegen eure Gegner schwingen.

DICKER BLASTER Schon auf dem Nintendo 64 hat die Kopfgeldjägerin die anderen Nintendo-Charaktere mächtig durchgerüttelt. BILD: N-ZONE

FUNKELNDE RÜSTUNG Im neusten Smash-Teil erkennt ihr mehr Details. BILD: NINTENDO

SUPER METROID – DER RETRO-KLASSIKER AUF DER VIRTUAL CONSOLE

Ein besonderes Schmankerl der Videospielgeschichte ist mit Sicherheit *Super Metroid* aus dem Jahr 1994. Im dritten Abenteuer Samus Arans verschlägt es die blonde Heldin auf den Planeten Zebes um die letzte verbleibende Metroid-Larve zu finden. Die verwinkelten Labyrinthe von Zebes beherbergen neben neuen Waffen- und Anzugsystemen auch gigantische Endgegner. Ihr führt die Weltraum-Amazone immer tiefer in das Innere des Planeten und schnappt euch den Erzfeind Ridley, der hinter der Entführung des Baby-Metroid steckt. Der Klassiker steht euch auf der Virtual Console zum Download zur Verfügung und kostet 800 Wii-Points. Solltet ihr Super Metroid noch nicht kennen, habt ihr echt was verpasst! Das SNES-Abenteuer müsst ihr unbedingt gespielt haben.

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: Metroid (NES 1986)
Letzte Hauptrolle in: Metroid Prime 3 Corruption (Wii 2007)
Charakterdesign: Gunpei Yokoi (Nintendo)

KOSTSPIELIGER MAXI-LASER Wenn ihr die Ultra-Smash-Attacke einsetzt, blast ihr zwar euren Widersachern den Marsch, verliert aber eure wertvolle Rüstung. BILD: NINTENDO

AKROBATISCH Als Zero Suit Samus führt ihr rasche Flugtritte aus oder schlagt Räder. BILD: NINTENDO

Zero Suit Samus: zart & hart

Habt ihr der Smash-Meute mit eurem Zero-Laser eingeheizt, steht ihr prompt ohne den Panzer da. Als Zero Suit wird das hautenge Kostüm bezeichnet, das Metroid-Veteranen schon seit Jahren gerne einmal in dieser feinen Form gesehen hätten. Zum Träumen ist aber weder für euch am Controller noch für den Blondschopf auf dem Bildschirm die Zeit. Die Smash-Rivalen erholen sich rasch und wollen euch an die Energiereserven. In einer ersten Reaktion bietet es sich an, den Gegnern die herumliegenden Panzerteile an den Kopf zu werfen. Danach bändigt ihr den Figuren-Zirkus mit eurer Peitsche.

DOMINANT Eure entblätterte Heldin schwingt eine gefährliche Peitsche. BILD: NINTENDO

Link

Der grüne Held schlägt zurück! Link dürfte wohl zu Nintendos berühmtesten Helden gehören. In der Zelda-Serie bekämpft er seit Jahren das Böse im Reich Hyrule und rettet regelmäßig Prinzessin Zelda vor dem Bösewicht Ganondorf.

Steckbrief ++ +++ +++ +++ +++ +++

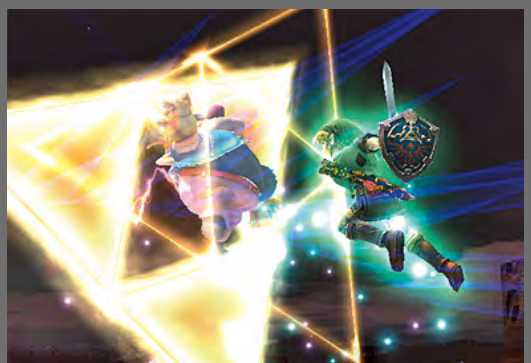
Erste Hauptrolle in: The Legend of Zelda (NES 1986)
Letzte Hauptrolle in: The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii 2006)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS – DAS STYLISHE DS-ABENTEUER

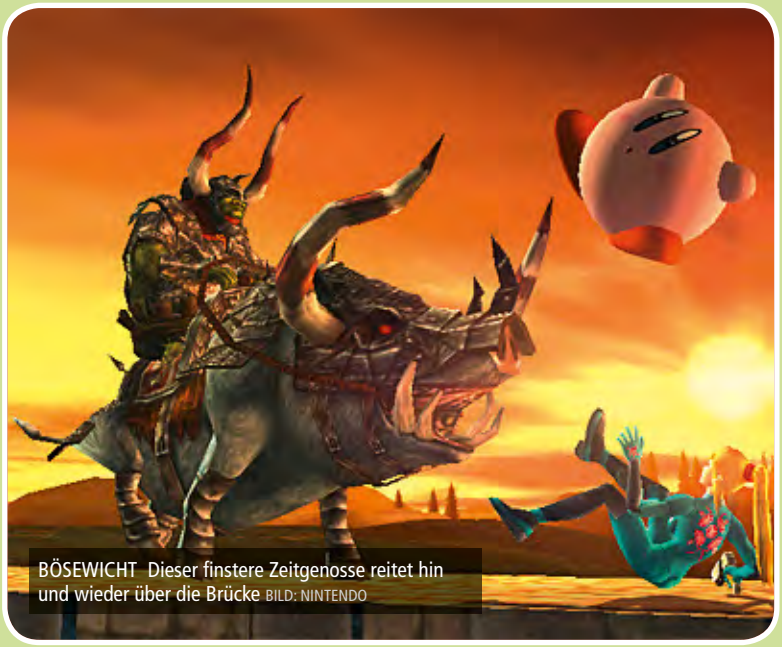
In *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* führt ihr Link mittels Stylus durch ein spannendes und aufregendes Piratenabenteuer. Nachdem ein mysteriöses Geisterschiff auftaucht und mit eurer Freundin Tetra verschwindet, wird Link an den Strand einer Insel gespült. Zusammen mit dem Kapitän Linebeck und eurer Fee macht er sich auf die Suche nach Tetra. Die spannenden Tempel und deren abwechslungsreiche Rätsel machen *Phantom Hourglass* zu einem einmaligen Spielerlebnis. Also Segel setzen und auf ins Vergnügen!

Ultra-Smash-Attacke – Triforce-Tornado

Aktiviert ihr die Attacke von Zipfelmützenträger Link, erwartet eure Gegner ein atemberaubendes Klingengewitter sondergleichen. Allerdings solltet ihr euch gut überlegen, wo und wann ihr diese effektvolle Geheimwaffe zum Einsatz bringt: Link muss dazu springen und vor allem aufpassen, dass er nach dem finalen Gnadenstoß gegen seine Herausforderer wieder auf festem Boden landet.



DREIEINIGKEIT Kraft, Mut und Weisheit sammeln sich zur Smash-Attacke. BILDER: NINTENDO



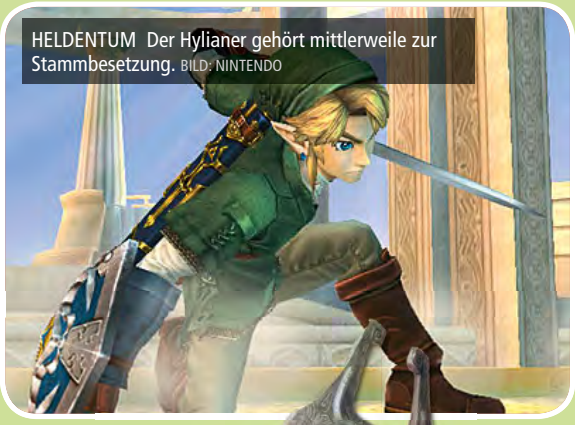
BÖSEWICHT Dieser finstere Zeitgenosse reitet hin und wieder über die Brücke BILD: NINTENDO

Die Brücke von Eldin: Zu Gast in Hyrule

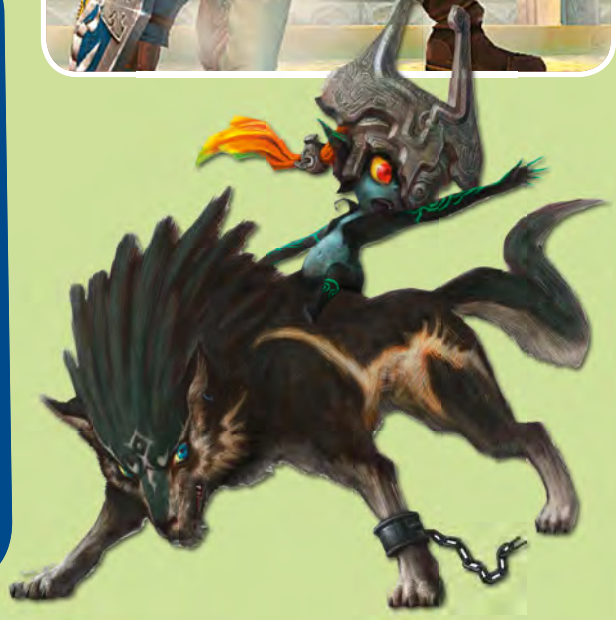
Dieser Schauplatz stammt aus Links Wii-Abenteuer *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Aufgepasst: Der Hordenführer King Bublin reitet regelmäßig hier vorbei und sprengt mit Bomben Löcher in die Brücke. Ihr seid dann besser woanders! Die Lücke wird nach einer gewissen Zeit wieder geflickt. Wie im Original taucht ein Portal auf, aus dem das neue Brückenstück erscheint.

IDYLLISCH Die Brücke von Eldin hat es trotzdem in sich. BILD: N-ZONE

SCHWERTHIEB Links Masterschwert ist gefürchtet bei jedermann. BILD: NINTENDO



HELDENTUM Der Hylianer gehört mittlerweile zur Stammbesetzung. BILD: NINTENDO



DIE BESTEN ZELDA SPIELE

Titel	Erschienen	System	Besonderheiten
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1998	N64	Das erste 3D-Zelda glänzt durch eine saubere Präsentation und einen riesigen Umfang. Für viele Fans das beste Videospiel aller Zeiten!
The Legend of Zelda: Twilight Princess	2006	GameCube/ Wii	In Sachen Umfang und Optik setzt Twilight Princess nochmal einen drauf. Im Vergleich zur Game Cube-Fassung ist die Wii-Version übrigens komplett gespiegelt.
The Legend of Zelda: The Wind Waker	2003	GameCube	Mit Link auf Seefahrt! Während auf der Spaceworld 2000 eine realistische Zelda-Demo gezeigt wurde, entschied sich Nintendo für den Cel-Shading Look.
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007	Nintendo DS	Keine Herzteile und Flaschen mehr zum Sammeln, dafür sorgen Dungeons und Steuerung für ein neues Spielgefühl!
The Legend of Zelda	1986	NES	Der Klassiker The Legend of Zelda begründet eine der größten Abenteuerserien. Auf der Virtual Console ladet ihr das Ur-Zelda für 500 Wii-Points runter.

Donkey Kong

Mich laust der Affe! Donkey Kong wurde 1981 für einen Arcade-Automaten in Amerika entworfen. Auch in Super Smash Bros. Brawl ist Donkey Kong mit von der Partie.

Ultra-Smash-Attacke – Konga Beat

Sobald ihr diesen Angriff aktiviert, packt DK seine Bongos aus und trommelt, was das Zeug hält. Seine Kraft wird außerdem gesteigert, sobald ihr die richtigen Knöpfe zum Rhythmus der Hintergrundmusik betätigt. Während der Ultra-Smash-Attacke ist Donkey Kong zusätzlich unverwundbar – euren Widersachern wird Hören und Sehen vergehen!

BINGO BONGO Mit der Attacke wird jedem Gegner der Marsch geblasen. BILDER NINTENDO

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Donkey Kong (Arcade 1981)
Letzte Hauptrolle in: Donkey Kong Jungle Beat (GameCube 2005)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

TRAGEKOMFORT Der Aufprall wird umso schmerzvoller sein. BILD: NINTENDO

AFFENGEILE ACTION AUF DER VIRTUAL CONSOLE

Wer die Affenbande „live" erleben will, der schaut einfach in den Wii Shop-Kanal. Hier gibt es die SNES-Hüpf-Klassiker *Donkey Kong Country 1-3* für je 800 Wii-Points zu erwerben. Für die damalige Zeit waren die dreidimensional angedeuteten Figuren eine Revolution im Sprites-dominierten 16-Bit-Dschungel. Geniale Levels und jede Menge geheime Räume machen alle drei Teile zu Spielehits. Die erfolgreiche Softwareschmiede Rare entwickelte drei exzellente Jump'n'Run-Hits rund um Münzen, Fässer und Bananen.

Maxikaskade: Heimspiel für Donkey Kong

Die Optik dieser Stage basiert auf dem GameCube-Bongo-Abenteuer *Donkey Kong: Jungle Beat*. Während der Bildausschnitt ganz langsam nach oben scrollt, verändert sich die Stage ständig. Hier verprügelt ihr eure Gegner und bewegt euch besser auf dem schnellsten Wege nach oben. Am oberen Ende des Wasserfalls angelangt, ist aber noch lange kein Ende in Sicht.

DSCHUNGELFIEBER Unterm Wasserfall ist Donkey Kong zu Hause. BILD: N-ZONE

ICH BIN EIN KONG, HOLT MICH HIER RAUS!

Im Dschungelcamp ist die Hölle los, denn neben Donkey Kong treiben auch jede Menge Familien-Mitglieder ihr Unwesen. Der kleine Kumpel Diddy Kong ist dabei mit Sicherheit der bekannteste Zeitgenosse. Mit der Affendame Dixie Kong bewegt ihr euch durch die Level von *DKC2* und *DKC3*. Ihren berühmten Weitsprung nutzt ihr, um entlegene Areale zu erreichen. Funky Kong bastelt euch in *DCK2* und *DKC3* die Boote und im N64-Hit *Donkey Kong 64* Waffen für die Familie. Cranky Kong ist der „alte" Held aus den Spielen der 80er Jahre und gibt in *DKC* und *DKC2* Tipps, falls ihr nicht weiter wisst. Candy Kong hilft euch in *DKC* beim Speichern des Spiels.

DONKEY KONG COUNTRY Das Jump & Run begeistert nicht nur durch die geniale Optik, sondern auch durch feinste Spielmechanik. BILD: NINTENDO

ATTACKE Mit einem Sprint fegt der Affe die Konkurrenz von der Brücke. BILD: NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 Im dritten Teil des Hüpf-Spektakels steuert ihr Dixie und ihren Cousin Kiddy durch den Dschungel. BILD: NINTENDO

Bowsers beste Bosskämpfe

SUPER MARIO BROS. Ein Sprung auf den Schalter und Bowser ist Geschichte! BILD: N-ZONE

SUPER MARIO WORLD Die Schlacht auf dem SNES war nicht gerade schwierig, aber lustig aufgezogen. BILD: N-ZONE

SUPER MARIO 64 Kein Spiel demonstrierte die Präzision des Analogsticks besser. BILD: N-ZONE

Bowser

Stapf … stapf … jetzt bebt die Erde, hier wackelt der Asphalt!

Steckbrief +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Super Mario Bros. (NES, 1985)
Letzte Hauptrolle in: Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Bowser ist ein Schocker, weil: er das einzige wirklich furchteinflößende Nintendo-Maskottchen ist. Das schaffen nicht mal die Gumbas.
Bowser ist ein Rocker, weil: er sogar in Dancing Stage: Mario Mix (GC) einen Gastauftritt hatte. So viel Rhythmusgefühl traut man dem Fettwanst gar nicht zu.

Bowser beherrscht seine bewährten Angriffe Feuerodem und die Panzerfeste. Reißt er den Smash-Ball an sich, verwandelt er sich in den übergroßen Giga Bowser. Ihr könnt allerdings nur für eine kurze Zeit in den Panzer von Giga Bowser schlüpfen – deshalb ist es empfehlenswert, in der kurzen Zeit so viel Schaden wie möglich bei den Widersachern anzurichten.

KEINE EXTRASCHICHTEN OHNE BOWSER

Egal ob Tennis, Golf, Kartfahren oder Fußball - die dicke Riesenschildkröte ist immer und überall dabei. Meist besticht Bowser dabei trotz eingeschränkter Beweglichkeit durch unbändige Kraft. So schwingt er in *Mario Tennis* das Racket, schlägt in *Mario Golf* am weitesten ab und donnert in *Mario Strikers Charged* die Kuller in die Maschen! Auch in den Vorgängern zu *Super Smash Bros. Brawl* war Bowser als Kraftpaket dabei. Wir mögen den Dicken und wollen auch weiterhin in keinem Nebenevent auf ihn verzichten!

FEUERATEM Das konnte Bowser schon in Super Mario 64 gut: dem Spieler einheizen. BILD: NINTENDO

GIGA Vergesst Godzilla! Der wahre Schrecken der Menschheit heißt Giga-Bowser. BILD: NINTENDO

SUPER PAPER MARIO Endlich zeigt Bowser auf der guten Seite, was in ihm steckt. BILD: NINTENDO

ABKEHR VON DER DUNKLEN SEITE DER MACHT

In *Super Paper Mario* stehen der Klempner und Bowser auf derselben Seite. Der Ex-Bösewicht setzt in der Mischung aus Rollenspiel und Jump & Run seine Feuerbälle ein, um endlich mal etwas Gutes zu tun. Graf Knickwitz hat Prinzessin Peach und Bowser zwangsverheiratet und versucht das „dunkle Herz" zu erschaffen. Gemeinsam suchen Mario, Bowser und Peach nach den acht „reinen" Herzen, um Graf Knickwitz aufzuhalten. In der aberwitzigen Geschichte im *Paper Mario*-Universum darf Bowser endlich mal sein Negativimage aufpolieren!

Wusstet ihr, dass ...

... der US-Schauspieler Dennis Hopper die Rolle von „King Koopa" im Kinofilm *Super Mario Bros.* übernahm? Ein weiteres Detail am Rande: In *GTA: Vice City* synchronisierte Hopper den Charakter Steve Scott.

... Bowser sieben Kinder hat? Sie heißen Roy, Larry, Morton, Wendy, Iggy, Lemmy und Ludwig und regierten in *Super Mario World* jeweils eine Burg.

... Bowser im deutschen Handbuch des NES-Klassikers *Super Mario Bros.* „Bauser" genannt wird?

Fox McCloud

Raus aus dem Arwing, rein in die Smash-Arena: Ballerfuchs Fox McCloud ist wieder am Drücker!

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Star Wing (SNES, 1993)
Letzte Hauptrolle in: Starfox Command (DS, 2006)
Gurke der Reihe: Starfox Assault (GameCube, 2005)
Besonderheit: LylatWars war 1997 das erste Spiel mit Rumble-Pak-Unterstützung

FOX' KARRIERE-HIGHLIGHTS IM SCHNELLDURCHLAUF!

Nach ihrem fulminanten SNES-Debut steigen Fox und seine Teamkameraden erneut in den Arwing, um Oberbösewicht Andross in seinen imaginären Hintern zu treten. Das Hauptspiel ist zwar binnen einer halben Stunde durchgespielt, bietet aber mit alternativen Routen, Fahrzeugen und der Möglichkeit, auf jedem der insgesamt 15 Planeten eine Medaille für besonders viele Abschüsse einzuheimsen, genug Motivation für viele weitere Stunden Ballerspaß. Ein Multiplayer-Modus ist zwar vorhanden, leidet aber unter zu weitläufigen Levels und lästigen Nebelbarrieren.

Starfox Adventures
Rares erster und zugleich letzter GameCube-Titel bescherte Fox seine erste und bisher einzige Hauptrolle in einem Action-Adventure. Der Spielverlauf und das einfache Kampfsystem waren zwar nicht jedermanns Sache, dafür glänzte *Starfox Adventures* damals mit einer atemberaubenden Optik, die sich auch heute noch sehen lassen kann. Seine Wurzeln vernachlässigte Fox dabei nicht, denn in dezent eingestreuten Zwischenpassagen steigt der tollkühne Pilot auch wieder in seinen Arwing. Auf einen Multiplayermodus verzichtete man diesmal allerdings.

Starfox Command
Nachdem mit *Starfox Assault* auf dem GameCube ein inoffizieller Nachfolger zu *Lylat Wars* erschien, der aufgrund schwacher Bodenmissionen aber weitestgehend unbeachtet blieb, entschied man sich für den ersten Handheld-Auftritt des kultigen Fuchses für eine Mischung aus traditioneller Dogfight-Action und Strategie-Elementen. Die neuartige Touchscreen-Steuerung funktionierte zwar tadellos, die strategischen Parts fanden allerdings – vermutlich wegen des hohen Schwierigkeitsgrads - weniger Anklang als erwartet. Starfox-Fans sollten dem Titel dennoch eine Chance geben!

Wusstet ihr, dass ...

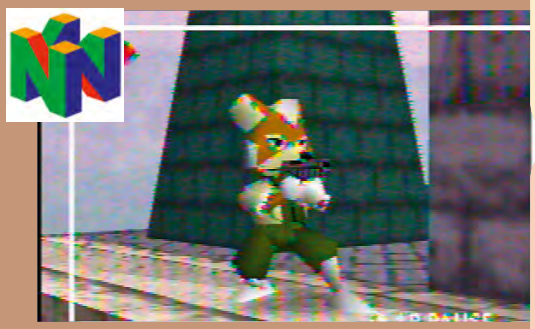
... Fox' erstes SNES-Abenteuer *Starfox* in Europa einen neuen Titel verpasst bekam, nämlich *Star Wing*? Die Gründe dafür waren das namensgleiche Atari-2600-Spiel sowie das Unternehmen Star Vox. Vier Jahre später benannte Nintendo auch *Starfox 64* in *LylatWars* für den europäischen Markt um.
... das Entwicklerstudio Argonaut für Nintendo den FX-Chip programmierte? Damit konnten polygonale Grafiken auf dem Super NES dargestellt werden. Der Chip kam später auch in *Stunt Race FX, Dirt Trax* und *Vortex* zum Einsatz.
... Fox McCloud sogar in *WarioWare: Smooth Moves* einen Auftritt hat? In einem Boss-Minispiel lenkt ihr einen Arwing durch das Neigen der Wii-Fernbedienung durch einen Level – mit B wird gefeuert. Am Ende des Abschnitts kämpft ihr gegen den NES-Roboter R.O.B.

Der Arwing als Smash-Arena

AN BORD Der Lylat-Raumkreuzer verfügt über diese gigantischen Tragflächen. BILD: N-ZONE

FLÜGELFRONT Auf dieser Ebene spielt sich die Action ab. BILD: NINTENDO

Smash-Bruder im Wandel



PIXELPIONIER Eine Augenweide war Fox McCloud in Super Smash Bros. (Nintendo 64, 1999) noch nicht. BILD: N-ZONE

TRENDWENDE Fox' Charaktermodell in Super Smash Bros. Melee (GameCube, 2001) war ein deutlicher Fortschritt. Hübscher war er nur in Starfox Adventures. BILD: N-ZONE

LÄSSIG Mit cooler Brille und mächtiger Wumme heizt Fox seinen Gegnern so richtig ein. BILD: NINTENDO

Kirby

Die rosa Knutschkugel ist wieder an Bord des Smash-Dampfers!

Kirby im Wandel

OLDIE Kirby spaziert durchs N64-Schloss und bewundert die kantige Grafik. BILD: N-ZONE

ZU HAUSE … fühlt sich Kirby vorm Traumbrunnen in Super Smash Bros. Melee. BILD: NINTENDO

PRÜGELEI So sanftmütig, wie er aussieht, ist Kirby anscheinend wohl nicht! BILD: NINTENDO

Steckbrief +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in:
Kirby's Dream Land (GB, 1992)
Letzte Hauptrolle in:
Kirby: Mouse Attack (DS, 2006)
Charakterdesign: Masahiro Sakurai (HAL)

Wusstet ihr, dass …

… Masahiro Sakurai erst 19 Jahre jung war, als er Kirby schuf?
… die Entwickler sich nicht einig waren, welche Farbe Kirby tragen solle? Deswegen war Kirby auf der europäischen Verpackung von *Kirby's Dreamland* auch in einfachem Weiß zu sehen.
… Kirby ursprünglich „Popopo" hieß?
… es eine Comicserie gibt, in der Kirby zusammen mit König Nickerchen ein Detektivbüro betreibt?

Kirby-Knobelei

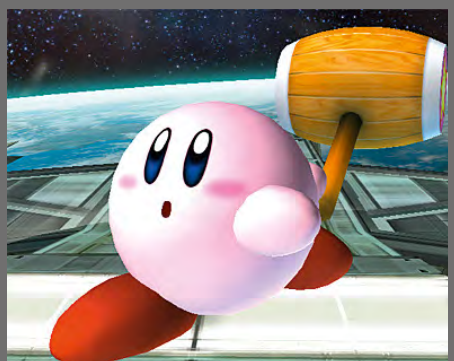
Überraschend, aber wahr: Fast die Hälfte aller Kirby-Spiele sind Puzzles und nicht dem Jump&Run-Genre zuzuordnen! Obwohl der rosa Bewohner des Planeten Pop Star astreine Smash-Qualitäten besitzt, vertrieb er sich schon die Zeit mit *Pinball* oder trat in der europäischen *Puyo Pop*-Variante auf, da man befürchtete, das ursprüngliche Mangadesign würde den Markt nicht ansprechen. In *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* tauchte er zwar nicht auf, aber wir dürfen vermuten, dass Kirby nicht nur körperlich einiges auf dem Kasten hat!

Spezies gesucht …

Kirby stammt nicht von der Erde, sondern ist auf dem Planeten Pop Star und dort im Dreamland beheimatet. Eine spezielle Bezeichnung für die „Kirby-Spezies" gibt es nicht, und auch Informationen zu dieser sind rar gesät. Neben den offensichtlichen körperlichen Eigenschaften zeichnen sich jene Lebensformen durch ihre Freude am Essen und Schlafen aus. Außerdem besitzt Kirby die Fähigkeit, Gegner einzusaugen und deren Eigenschaften zu kopieren, was natürlich auch in den zünftigen Kämpfen bei *Super Smash Bros.* für allerlei Abwechslung sorgt!

SCHMERZ LASS NACH Wir wollen gar nicht wissen, auf wen oder was Kirby gezielt hat. BILD: NINTENDO

BEKANNT Diese Attacke beherrschte Kirby schon in den alten Super-Smash-Teilen. BILD: NINTENDO



ÜBERZEUGEND … falls euch mal die Argumente ausgehen sollten: Hammer. BILD: NINTENDO

Pikachu

Der erklärte Feind aller Wasserpokémon und besorgter Mütter gibt sich bereits zum dritten Mal die Ehre!

Pikachu im Wandel

KANTIG Pikachu auf dem N64 wirkte noch lange nicht so knuddelig wie heute. BILD: N-ZONE

GESELLIG Goldini unterhält sich in der Cube-Version angeregt mit Pikachu. BILD: N-ZONE

AKTUELL So schick sieht Pikachu in Super Smash Bros. Brawl aus! BILD: NINTENDO

Wusstet ihr, dass ...

... „pika" auf japanisch „Blitz" heißt?
... Nintendo ursprünglich nicht mit einem Erfolg der Pokémon rechnete und deshalb vorerst nur 200.000 Spiele in den Handel gab?
... im Jahre 2000 alle *Pokémon*-Spiele sowie die Sammelkarten in Saudi-Arabien verboten wurden, da nach Meinung der Gutachter das Entwicklungsprinzip der *Pokémon* die Darwin'sche Evolutionslehre propagiert und somit den Lehren des Islam widerspricht?
... in Japan Pokémon-Kaufhäuser und sogar ein Pokémon-Vergnügungspark existieren?

Pikachus Ultra-Angriff

Nintendo hat bereits Pikachus neue Smash-Attacke enthüllt: um den mächtigen Volttackle anwenden zu können, benötigt ihr das Item Smash-Ball. Auch als lebende Blitzkugel bleibt Pikachu weiterhin frei steuerbar. Anhand der Screenshots lässt sich nur erahnen, wie verheerend dieser Angriff auf Gegner durchschlägt! Ob Pikachu hingegen auch weiterhin den starken Donnerblitz im Repertoire hat, ist noch ungewiss.

ROMANTISCH Schau mir in die Augen, Kleines! BILD: NINTENDO

ENTSPANNT ... spielen Pikachu und Kirby Bockspringen. BILD: NINTENDO

Pikachu & Pichu

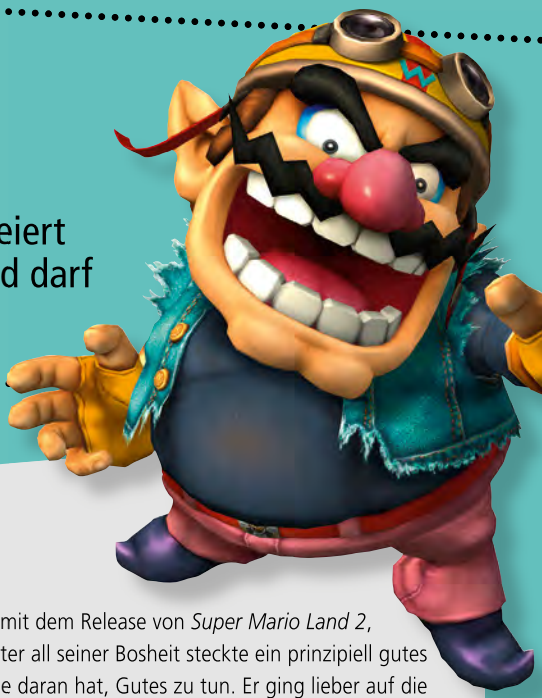
Bei Pichu handelt es sich um die Basisform von Pikachu, die sich in *Super Smash Bros. Melee* die Ehre gab. Da sich das kleine Nagetier jedoch bei jeder Elektro-Attacke selbst verletzt, gibt es wenige richtige Fans dieses Kämpfers. Ob Pichu ebenfalls wieder auf der Smash-Bros.-Gästeliste steht, ist unklar. Es wäre allerdings möglich, dass die Entwickler Korrekturen an diesem Charakter vornehmen, um ihn spielbarer zu machen (so z. B. geschehen bei Pummeluff) und ihn noch mal ins Getümmel zu schicken!

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: Pokémon Rote & Blaue Edition (GB, 1996)
Letzte Hauptrolle in: Pokémon Diamond & Pearl (DS, 2006)
Charakterdesign: Ken Sugimori (Game Freak)

Wario

Der vollschlanke Antiheld feiert sein Smash-Bros.-Debüt und darf endlich richtig Rüpel sein.



BISSIG Warios Kauleiste ist gut in Schuss. BILD: NINTENDO

ABGEHOBEN So ganz normal tickt Wario auch bei Smash Bros. nicht. BILD: NINTENDO

GUT GEPOLSTERT Warios Hintern ist durch eine stramme Hose geschützt. BILD: NINTENDO

Die bisherige Karriere

Warios erster Videospieleinsatz begann 1992 mit dem Release von *Super Mario Land 2*, wo er den Bösewicht mimen durfte. Doch hinter all seiner Bosheit steckte ein prinzipiell gutes Herz, auch wenn Wario nicht wirklich Interesse daran hat, Gutes zu tun. Er ging lieber auf die Jagd nach Schätzen! In *Wario Land* durfte er endlich selbst der Held eines Videospiels sein. Weitere Teile folgten und die Serie fand mit *Wario World* auf dem Cube ihren Abschluss. Bis dahin etablierte sich Wario außerdem als Veranstalter trickreicher Minispiel-Wettbewerbe in *Wario Ware* und seit seinem Gastauftritt in *Mario Kart 64* ist er als spielbare Figur aus Spielen wie *Mario Tennis*, *Mario Party* oder *Mario Strikers Charged Football* nicht mehr wegzudenken.

ABENTEUER In den Wario Land-Spielen durfte Wario selbst der Held eines Spiels sein. BILD: NINTENDO

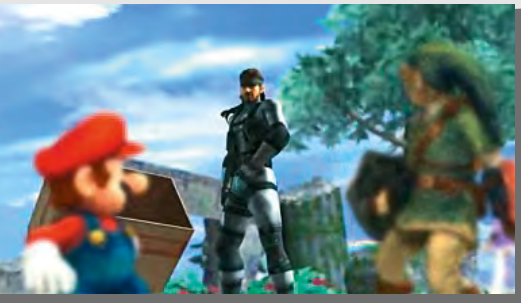
SHOWMASTER In Wario Ware machte der dicke Griesgram viele Sympathiepunkte gut. BILD: NINTENDO

So kämpft Wario

Der dickbäuchige Griesgram mag zwar harmlos wirken, doch eines hat Wario in seiner Zeit als Antiheld gelernt: Es gibt immer einen Weg, zu gewinnen. Klar, dass er auch auf dem Schlachtfeld keine Rücksicht kennt. Seine rege Darmaktivität lehrt so manchem Herausforderer das Fürchten. Sobald der Wario-Wind entfesselt wird, herrscht wirklich dicke Luft. Je länger er seine Gase zurückhält, desto größer wird die nachfolgende Explosion. Am Steuer seines Mario-Wheelers ist der vollschlanke Rüpel besonders gefährlich. Mit einem kraftvollen Drift fegt er alles aus dem Weg. Jedoch kann er im Sattel keine weiteren Angriffe ausführen. Sobald er aber von seinem Feuerstuhl absteigt oder abgeworfen wird, sollte er schnell wieder aufspringen. Nicht, dass einer der Konkurrenten sein geliebtes Bike stibitzt.

PLATZ DA! Auf seinem feschen Chopper macht Wario alle platt, die nicht rechtzeitig fliehen können. BILD: NINTENDO

DARMWIND Warios Gase können nach etwas „Ladezeit" vernichtende Explosionen erzeugen. BILD: NINTENDO



So kämpft Snake

Viel ist noch nicht darüber bekannt, welche Taktik Snake auf dem Brawl-Schlachtfeld anwenden wird, schließlich ist er eigentlich Spion und geht offenen Konflikten lieber aus dem Weg. Zumindest sind wir froh, dass er nicht als der weißhaarige Greis antritt, den er in *Metal Gear Solid 4* verkörpert. Im Gegenteil: In *Super Smash Bros. Brawl* sieht der Spezialagent so fit aus wie nie zuvor. Sein grundlegendes Angriffsrepertoire besteht aus Schlägen und Tritten, doch er kann auch anders. Mit einer Bazooka heizt er seinen Gegnern kräftig ein. Im Trailer sieht man ihn außerdem am Boden der Stage kriechend. Wo da wohl der Vorteil liegt? Wir sind jedenfalls sehr gespannt, wie sich Snake schlagen wird. Schließlich ist solch eine actionreiche Prügelei für ihn spielerisches Neuland.

Snake

Der härteste aller Geheimagenten mischt die Brawl-Arena auf!

Wusstet ihr, dass ...

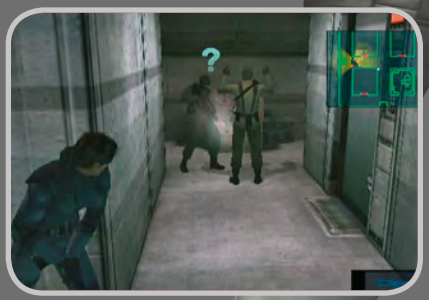
... Snake am 12. Juli 1987 mit *Metal Gear* die Spielwelt betrat?
... taktische Spionageeinsätze die Spezialität von Snake sind?
... er außerdem Experte für Feuerwaffen und Sprengsätze ist?
... Snake eine extrem schicksalhafte und wendungsreiche Geschichte hinter sich hat?
... seine Abenteuer 2009 in einem Kinofilm zu sehen sind?
... Snakes Ruhestand bereits 2008 mit *MGS 4* erwartet wird?

ERSTER EINSATZ Ob damals schon jemand ahnte, dass die Serie über 20 Jahre alt wird? BILD: KONAMI

Die bisherige Karriere

Solid Snake ist ein Veteran der Videospielgeschichte. Schon vor 20 Jahren wurde er auf dem MSX und NES in den Spionageeinsatz geschickt. Seine Aufgabe in *Metal Gear*: Der gleichnamige Kampfroboter muss zerstört werden. Dieses Thema zieht sich wie ein roter Faden durch Snakes Leben. Stets gilt es, monströse Kriegsmaschinen zu zerstören, die in die falschen Hände geraten sind. Mit jedem Spiel wurde Snake populärer und die *Metal Gear*-Serie beliebter. Nebenher lernte er viele skurrile Charaktere kennen, etwa Revolver Ocelot, einen Superschurken mit Faible für sein antikes Schießeisen. Nach *Metal Gear* dauerte es fast 17 Jahre, bis Snake wieder auf einer Nintendo-Konsole schleichen sollte. Mit *The Twin Snakes* für den Cube war es so weit, dem Remake des populären Playstation-Spiels *Metal Gear Solid*. Anfang 2008 wird ein sichtlich gealterter Snake seinen voraussichtlich letzten Einsatz auf der PS3 bestreiten.

REMAKE Für den Cube erschien eine Neuauflage von Metal Gear Solid. BILD: N-ZONE



GRAUER PANTHER Im vierten Teil spielt ihr einen schrecklich alten Solid Snake. BILD: KONAMI

Pit

Ist schon ein Weilchen her, seit der sagenhafte Held seinen letzten Auftritt hatte!

ZISCH! Nur auf wen hier gezielt wurde, wird ein Rätsel bleiben. BILD: NINTENDO

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Kid Icarus (NES, 1986)
Letzte Hauptrolle in: Kid Icarus: Of Myths and Monsters (GB, 1991)
Charakterdesign: „Mr. Haigo" (Nintendo/Intelligent Systems)

Eine göttliche Stage

Mit großer Wahrscheinlichkeit handelt es sich bei dieser traumhaften Watte-Wolken-Welt um den Wohnsitz der Göttin Palulenta, den sogenannten „Palast am Himmel". Zur Freude aller destruktiven Smash-Fans und zum ausgesprochenen Leidwesen der Gottheit ist der Kampfschauplatz zerstör- und veränderbar! Wo eben noch eine vertrauenserweckende Wolke war, ist plötzlich nichts – und umgekehrt! Dies dürfte wohl zu vielen einzigartigen und fordernden Kampfverläufen führen.

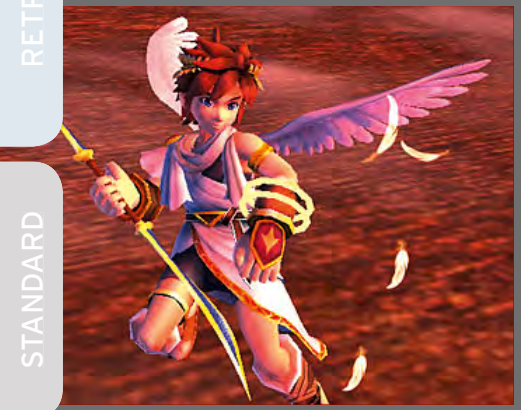
ÜBER DEN WOLKEN In diesen himmlischen Gefilden lebt die Göttin Palulenta BILD: N-ZONE

Wusstet ihr, dass ...

… *Kid Icarus* vom selben Team geschaffen wurde, das auch für *Metroid* und sogar den Game Boy verantwortlich zeichnete?
… der Nachfolger *Kid Icarus: Of Myths and Monsters* in Japan gar nicht erschienen ist?
… Link in seinen Abenteuern von *Kid Icarus* inspirierte Gegenstände erbeutet? So entsprechen die Pegasusstiefel den Flügeln des Pegasus etc.
… Pit in der NES-Version von *Tetris* Harfe spielend zu sehen ist?
…die Göttin Palulenta, die von Pit gerettet werden muss, eine Mischung aus den griechischen Gottheiten Demeter, Athene und Apollo darstellt?

Pits Auftrag

Der heldenhafte *Smash*-Scherge blickt auf eine bewegte Vergangenheit zurück. In *Kid Icarus* von 1986 schickt die in Not geratene Gottheit Palulenta dem in Gefangenschaft geratenen Engel einen magischen Bogen und beauftragt ihn, die drei heiligen Schätze zu bergen. Der Spiegelschild, die Lichtpfeile und die Pegasusflügel verhelfen Pit schließlich zum Sieg gegen die Armee der Göttin Medusa. Dank dieser heiligen Relikte vertreibt Pit Medusa aus dem Himmel, den sie besetzt hielt, und bringt wieder Frieden über das idyllische Angel Land.



SCHWEIZER MESSER Pits Handwaffen lassen sich zu einem Bogen zusammenstecken. BILD: NINTENDO

NANU? Laut Geschichte sind Pits Flügel verkümmert, hier funktionieren sie aber einwandfrei! BILD: NINTENDO

VORSICHT Fragt nicht erst das Orakel, bevor ihr aus der Schussbahn geht! BILD: NINTENDO

Zelda

Keine Angst vor abgebrochenen Fingernägeln – die edle Prinzessin aus Hyrule ist zurück!

Wusstet ihr, dass ...

... Zelda sich im Laufe der Zeit äußerlich ganz schön verändert hat? Später wurde ihre Erscheinung beim Re-Release von *A Link to the Past* nachträglich angepasst, um diese der aus den anderen *Zelda*-Teilen ähnlicher sehen zu lassen.

... die Ehefrau des Schriftstellers F. Scott Fitzgerald, Zelda Sayre Fitzgerald, für den Namen der Königstochter von Hyrule Pate stand?

... Shigeru Miyamoto sich auf Grund des Wortklanges für diesen Namen entschied?

... Zeldas Augenbrauen in *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* grün sind?

... *Legend of Zelda: The Wind Waker* im japanischen Kult-Videogame-Magazin *Famitsu* die unglaubliche Wertung 40/40 erhielt?

Die Götterwelt Hyrules

Schon in *Super Smash Bros. Melee* hatte Zelda die Fähigkeit, magische Attacken einzusetzen, wie zum Beispiel „Dins Flammeninferno". Hierbei beruft sie sich auf die Göttin der Macht, die mit ihren flammenden Armen zu Anbeginn der Zeit die Welt schuf. Die Göttin der Weisheit, Nayru, erschuf die Gesetze und die Magie und letztendlich steuerte noch Farore, die Göttin des Mutes, die Lebewesen bei. Das Triforce stellt ein Symbol dieser göttlichen Macht dar und verleiht dem Träger außergewöhnliche Fähigkeiten.

EIFERSÜCHTIG? Auch die anderen sind hübscher geworden – Zelda zeigt die Krallen. BILD: NINTENDO

GLITZER, GLITZER Zelda packt ihr Make-up aus – oder ist es doch nur Magie? BILD: NINTENDO

Zelda – oder doch nicht?

Aufgrund der Tatsache, dass in jedem Spiel der *Zelda*-Reihe die Prinzessin eben diesen Namen trägt, könnte man meinen, es verberge sich jedes Mal die gleiche Person dahinter. Doch weit gefehlt – es handelt sich lediglich um verschiedene Inkarnationen Prinzessin Zeldas! In *The Wind Waker* wird explizit Bezug auf alte *Zelda*-Legenden genommen und verdeutlicht, dass es sich um verschiedene Figuren handelt. Auch Link ist folglich (fast) immer ein anderer.

Steckbrief +++ +++

Erste Hauptrolle in:
The Legend of Zelda (NES 1986)
Letzte Hauptrolle in:
Phantom Hourglass (DS 2007)
Charakterdesign:
Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Zelda im Wandel

LEVITATION Zelda steht über den Dingen. BILD: N-ZONE

MY BRIDE Zelda wurde optisch generalüberholt. BILD: NINTENDO

Sonic

Der schnellste Igel der Videospielgeschichte feiert sein Smash Bros.-Debüt als Third-Party-Charakter!

KLASSISCH Der Verfolgungs-Angriff gehört zu Sonics traditionellen Attacken (unten) BILD: N-ZONE

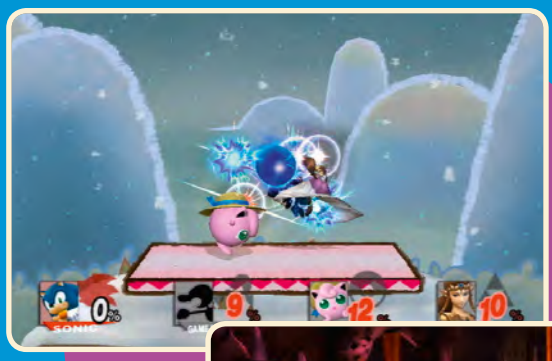
Der blaue Igel aus der Green Hill Zone ist der zweite Third-Party-Charakter im Bunde und setzt zugleich neue Maßstäbe in Sachen Geschwindigkeit. Früher galt Captain Falcon als der schnellste Charakter, nun wird dieser durch Segas Vorzeigemaskottchen Sonic abgelöst. Keine andere Figur kann schneller laufen als er! Sonics bevorzugte Angriffsmethode ist der Wirbelsprint, bei dem er sich zu einem gezackten Ball zusammenrollt und durch Rotationsbewegungen die Schadensanzeige seiner Gegner in die Höhe treibt. Vielen dürfte diese Technik aus den guten alten Jump & Runs bekannt sein. Darüber hinaus kann sich sein Rettungsmanöver mehr als sehen lassen. Hier springt der Igel auf ein Trampolin und schnellt in die Lüfte. Witzig: Das Gerät bleibt auf dem Boden zurück und kann so auch von anderen Charakteren genutzt werden.

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Sonic the Hedgehog (Mega Drive, 1991)
Letzte Hauptrolle in: Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii, DS, 2007/2008)
Besonderheit: Einer der coolsten Charaktere aller Zeiten. Noch nie war so viel Augenzwinkern und Daumenhoch vereint in einer einzigen Figur!

Super Sonic

Die Verwandlung in Super Sonic lag für viele schon von vorn herein auf der Hand. Sobald ihr den Smash-Ball einkassiert habt, leuchtet Sonic golden und transformiert sich in sein glitzerndes, fliegendes Ebenbild. Anschließend könnt ihr wie wild über den Bildschirm schwirren und sämtliche Gegner vom Spielfeld fegen. Eine Riesengaudi!



BZZZZZ! Sonic hat die Angewohnheit, seine Feinde als stacheliger Ball zu schädigen. BILD: N-ZONE

GUMMI Sonics Gliedmaßen sind äußerst dehnbar. Das kommt Wario natürlich gar nicht gelegen. BILD: N-ZONE

Captain Falcon

Der F-Zero-Champion wartet auf den Startschuss!

In der Tradition des ersten Smash Bros. muss Captain Falcon erst freigespielt werden, bevor ihr mit ihm in den Ring steigen könnt. Der muskelbepackte F-Zero-Pilot überzeugt vor allem durch seine Beinarbeit. Er springt sehr weit und verfügt über diverse Meteor-Smash-Kicks, die in der Luft ausgeführt werden können. Zu seinen Spezialitäten zählen unter anderem der berühmt-berüchtigte Falcon-Punch, ein extrem starker und durchschlagender Power-Hieb, der allerdings eine gewisse Aufladedauer hat. Falcons Ultra-Smash: Der Blue Falcon. Sobald ihr den Smash-Ball eingesammelt habt, schwingt ihr euch in die heiße Karosse und überrollt eure Gegner gnadenlos.

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: F-Zero (SNES, 1991)
Letzte Hauptrolle in: F-Zero GP Legend (GBA, 2004)

Wusstet ihr, dass...

... Captain Falcon unter dem bürgerlichen Namen „Douglas Jay Falcon" bekannt und 37 Jahre alt ist?
... er in den Rang eines Captains während seiner Zeit bei der Internove Police Force erhoben wurde?
... Falcon auf den Inseln vor der Küste von Port Town lebt?
... ihm bei einem Unfall Blut entnommen wurde, aus dem der Klon Blood Falcon entstanden ist?
... Captain Falcon auch in Smash Bros. Brawl wieder seinen Kult-Spruch „Show me your moves!" zum besten gibt?

RAPTOR-BOOST Pit konnte sich in letzter Sekunde schützen. BILD: N-ZONE

BLOOD FALCON Captain schlüpft ins Kostüm seines Erzfeindes. BILD: N-ZONE

COMBO Gegen Falcons Combo-Punch kommt selbst Glurak nicht an. BILD: N-ZONE

FALCON-PUNCH Dieser Schlag trifft mit gigantischer Wucht. BILD: N-ZONE

Ice Climbers

Das coole Bergsteiger-Duo der Welt bringt auch diesmal wieder das Eis zum schmelzen!

Zwar haben die beiden Ice Climbers Pepe und Nana nur eine vergleichsweise kleine Fan-Gemeinde, das soll aber keinesfalls bedeuten, dass sie nicht kämpfen können. Im Gegenteil: Die beiden Racker gehören zu den kräftigsten Charakteren des Spieles! Ihr steuert immer den ersten Ice Climber, der zweite wird vom Computer übernommen und folgt euch auf Schritt und Tritt. Ihre volle Effizienz entfalten die beiden Klettermaxe erst im Team-Kampf. Werden sie getrennt, sind sie vergleichsweise hilflos und können sich bei einem Ring-Out nur selten wieder erfolgreich auf die Plattform retten. Der Ultra-Smash der Ice Climbers ist der Eisberg, welcher aus dem Boden in das Spielgeschehen hereinbricht und alle getroffenen Gegner zu Eis erstarren lässt.

FROST Der Eisberg füllt fast das gesamte Spielfeld aus. Wenn Schiggy da mal nicht kalt wird! BILD: N-ZONE

DOPPELT Die Ice Climbers kämpfen stets zu zweit. Ihr steuert dabei den ersten Charakter. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++

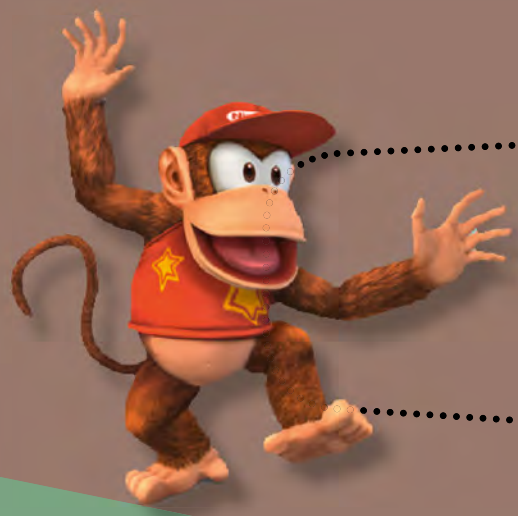
Erste Hauptrolle in: Ice Climber (NES, 1984)
Letzte Hauptrolle in: Ice Climber (NES, 1984)

GEMEINSAM SIND WIR STARK Allein wäre dieser Angriff noch nicht mal ansatzweise so mächtig. BILD: N-ZONE

Das ist ja wohl der Gipfel!

Und wie er das ist! Die Stage der Ice Climbers besteht aus einem losen Eisberggipfel, der im Laufe der Zeit abbröckelt und ins Wasser rutscht. Wenn ihr dort kämpft, müsst ihr aufpassen, nicht von gefräßigen Fischen vernascht zu werden.

SINGLE Nana hat sich von Pepe getrennt und ist in den Abgrund gestürzt (links). BILDER: N-ZONE



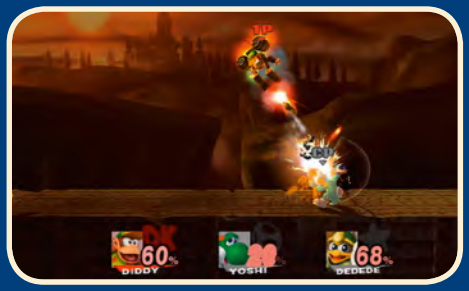
Diddy Kong

Familie Kong schickt Verstärkung!

Diesmal muss Donkey Kong nicht allein die Affengilde vertreten. Sein kleiner Kumpan Diddy ist auch mit von der Partie und überzeugt durch seinen gewitzten, sehr agilen Kampfstil. Auch wenn seine Spezial-Attacken wie der Affensalto und die Bananenschale nicht gerade zu den effektivsten Angriffen gehören, gehen sie schnell von der Hand und passen somit ideal zu Diddys flinker Kampftechnik. Sein Rettungsmanöver – der Raketenrucksack – ist nicht nur eine sehr effektive Möglichkeit, die Plattform wieder zu erreichen, sondern bildet gleichzeitig auch die Grundlage für Diddys Ultra-Smash, das Raketenrocker-Sperrfeuer. Hierbei schnallt sich der Primat die donnernden Fässer auf den Rücken und driftet Erdnüsse verschießend quer durch den gesamten Level.

Die Karriereleiter hinauf!

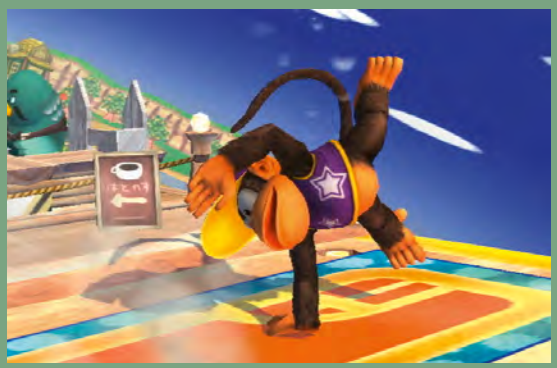
Diddy Kong hat in letzter Zeit durch viele Gastauftritte überwiegend positiv auf sich aufmerksam gemacht. Zwar spielte er in Donkey Kong Country nur die zweite Geige, doch kurze Zeit später sollte auch er sich in Diddy's Kong Quest auf sein eigenes Abenteuer begeben. 1997 machte er in Diddy Kong Racing erste Erfahrungen im Fun-Racer-Genre, was ihn später für Mario Kart Double Dash!! und DK Jet Race qualifizierte. Nebenbei macht sich der kleine Affe auch als Tennis- und Golfspieler sowie als Bongo-Trommler einen Namen. Zum vorläufigen Stillstand kam seine Karriere im letzten Jahr mit dem eher enttäuschenden DS-Remake des N64-Klassikers Diddy Kong Racing.



Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +

Erste Hauptrolle in: Donkey Kong Country (SNES, 1992)
Letzte Hauptrolle in: Donkey Kong Jet Race (Wii, 2008)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

SORGLOS R.O.B. ahnt nicht, dass Diddy bereits ein Ausweichmanöver plant. BILD: N-ZONE



AKROBAT Einige von euch kennen diesen Rad-Angriff vermutlich noch aus DK Country. BILD: N-ZONE

HUCH! Wer wird denn bei diesem Waddle-Dee das Flattern kriegen? BILD: N-ZONE

Marth

Marth meldet sich zurück – diesmal jedoch ohne seinen Kumpan Roy!

Der edle Prinz Marth spielt sich ebenso agil und flink wie in Melee, führt sein Schwert schneller als Link oder Ike und verursacht den meisten Schaden mit der Schwertspitze. Durch den Wegfall der Clon-Charaktere des GameCube-Spieles hat es sein Doppelgänger Roy übrigens nicht mehr in das fertige Spiel geschafft. Marths Ultra-Smash ist ein verheerender kritischer Treffer, wie wir ihn aus den Fire Emblem-Spielen kennen. Dazu schnellt der kühne Held mit ausgetreckter Schwertspitze blitzschnell einige Meter nach vorn und katapultiert dabei sämtliche getroffenen Gegner sofort ins Aus. Effektiv, aber schwierig!

Wusstet ihr, dass ...

...Marth bald im neuen Fire Emblem für den DS das erste Mal außerhalb Japans die Hauptrolle in einem Videospiel übernimmt? Der RPG-Strategie-Mix erscheint voraussichtlich im Laufe des Jahres 2008.

Steckbrief +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in:
Fire Emblem (NES, 1990)
Letzte Hauptrolle in:
Fire Emble: Mystery of the Emblem (SNES, 1994)

GLITZER Bei starken Angriffen leuchtet Ikes Schwert Ragnell feurig auf.
BILD: N-ZONE

Ike

Achtung, Verstärkung für Team Fire Emblem ist im Anmarsch!

Ike ist der neue Fire Emblem-Charakter im Bunde. Im Gegensatz zu Marth kann er eher zu den Schwergewichten gezählt werden. Ikes wuchtige Schwerthiebe können seinen Feinden auch bei geringer Schadensanzeige den Garaus machen und seine Spezial-Attacken – allen voran der aufladbare Angriff Eruption – erzielen nicht nur hohen Schaden, sondern sind auch äußerst durchschlagend. Ikes Ultra-Smash, die Mega-Aithir, gleicht seinem Rettungsmanöver, ist für seine Kontrahenten in den meisten Fällen jedoch todbringend. Ike und Marth teilen sich übrigens die dem Fire Emblem-Universum entsprungene Stage „Belagerte Burg".

Steckbrief +++ +++ +++

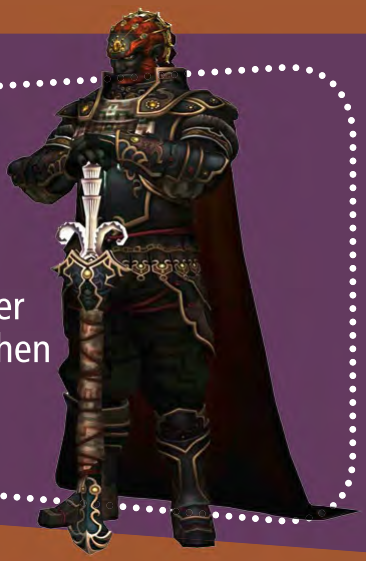
Erste Hauptrolle in:
Fire Emblem: Path of Radiance (GC, 2005)
Letzte Hauptrolle in:
Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii, 2008)

RUMMS! Ikes wuchtige Smash-Angriffe haben gigantische Durchschlagskraft.
BILD: N-ZONE

DUNKEL Ganondorfs mächtige Schattenangriffe sind absolut durchschlagend. BILD: N-ZONE

Ganondorf

Wenn es einen Schurken gibt, der Bowser in Sachen Boshaftigkeit das Wasser reichen kann, dann dieser!



BIEST Bei seinem Ultra-Smash verwandelt sich Ganondorf in ein Monster. BILD: N-ZONE

Der mächtige Ganondorf ist trotz seines eher gemütlichen Kampfstils einer der beliebtesten Kämpfer. Geschwindigkeit in jedweder Form scheint dem guten Mann fremd, denn Bewegungen, Sprünge und Attacken fallen bei Ganondorf unglaublich träge aus. Bis er seinen mächtigen Hexenmeisterschlag ausgeführt hat, haben die meisten Kontrahenten bereits ihren Schild aufgebaut, doch wenn diese Spezial-Attacke erst einmal trifft, bleibt kein Stein mehr auf dem anderen. Für seinen Ultra-Smash verwandelt sich Ganondorf in einen riesigen Dämon, der die versammelte Meute mit unbändiger Kraft ins Aus katapultiert.

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)
Letzte Hauptrolle in: The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii, GC, 2006)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Toon Link

Besuch aus dem Cel-Shading-Universum!

Im Vorgänger hatten wir die Möglichkeit, mit dem jungen Link aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time in den Kampf zu ziehen, diesmal übernimmt dessen Rolle der Toon Link aus Wind Waker. Er spielt sich ähnlich wie der große Link, allerdings haben seine Angriffe weniger Durchschlagskraft und aufgrund des kürzeren Schwertes eine geringere Reichweite. Dafür punktet Toon Link mit seinen vielen combolastigen Attacken und seinem breiten Arsenal an speziellen Distanzwaffen. Toon Link hat sogar eine eigene Stage, in der auf einem Piratenschiff gekämpft wird. Sein Ultra-Smash unterscheidet sich nicht sonderlich von seinem großen Ebenbild. Einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt Toon Link insofern, dass es sich wieder "nur" um eine Kopie des Originals handelt.

FARBWECHSEL Toon Link gibts auch im Outfit eines Kokiri. BILD: NINTENDO

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +

Erste Hauptrolle in: The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC, 2003)
Letzte Hauptrolle in: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS, 2007)
Charakterdesign: Eiji Aonuma (Nintendo)
Besonderheit: Toon Link baut vom Design her zwar auf The Wind Waker und Phantom Hourglass, gänzlich in Cel-Shading-Optik ist die Figur aber nicht gehalten.

Pummeluff

Oder auch: Der Kirby, den keiner mag...

Pummeluff, das flauschige Kissen-Pokémon aus den gleichnamigen Spielen, schafft es auch diesmal wieder ins neue Smash Bros. Verändert hat sich bei der pinkfarbenen Knutschkugel nix. Pummeluff ist noch immer ein hervorragender Springer mit erstklassigen Flugfähigkeiten, der seine Feinde durch seinen Gesang schlafen schickt. Allerdings schlummern in dem rosa Knödel auch ungeahnte Fähigkeiten: Wer sich in den Vorgängern etwas intensiver mit Pummeluff auseinander gesetzt hat, der weiß um die Stärke der Spzeial-Attacke Erholung, welche zu den effektivsten Angriffen des gesamten Spieles zählt. Wenn Pummeluff seinen Ultra-Smash einsetzt, pumpt es sich zu gigantischer Größe auf und schubst so die Kontrahenten von der Plattform. Diese Technik ist vor allem in kleinen Arenen von großem Vorteil.

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
Pokémon Rote/Blaue Edition (GB, 1995)
Letzte Hauptrolle in:
Pokémon Diamant- & Perl-Edition (DS, 2007)

Lucario

Solche Pokémon braucht die Welt!

Viele Pokémon-Fans werden vermutlich nörgeln: „Wo ist denn Mewtu abgeblieben?“ Ganz verschwunden ist er jedenfalls nicht! Denn in Smash Bros. Brawl nimmt Lucario seinen Platz ein. Das blaue Kampf-Pokémon mit den stacheligen Fäusten lässt sich ähnlich steuern wie Mewtu, verbucht jedoch einen kleinen Leistungsanstieg in Geschwindigkeit und Wendigkeit. Lucarios Spezial-Attacke, die Aurasphäre, kann ebenso wie Mewtus Spukball aufgeladen werden, um die Durchschlagskraft zu steigern. Lucarios Ultra-Smash ist der Aurasturm, für der er sich in der Mitte der Arena positioniert und den Gegnern anschließend mit gebündelten Psi-Kräften Schmackes gibt. Wie alle anderen Taschenmonster ist Lucario im Pokémon-Stadium heimisch.

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
Pokémon Battle Revolution (Wii, 2007)
Letzte Hauptrolle in:
Pokémon Diamant- & Perl-Edition (DS, 2007)
Besonderheit:
Lucario erlangte Berühmtheit durch seine tragende Rolle im 8. Pokémon-Kinofilm.

Pokémon-Trainer

3 in 1 – Hier kommt das dickste Pokémon-Multi-Maxi-Pack!

Der namenlose Pokémon-Trainer ist in vielerlei Hinsicht ein ganz besonderer Charakter. Er nimmt nämlich nicht selber am Kampf teil, sondern lässt seine drei treuen Pokémon Schiggy, Bisaknosp und Glurak für sich kämpfen. Per Spezial-Attacke kann das Trio durchgewechselt werden. Schiggy ist ein flinker Charakter mit recht schwachen Combo-lastigen Techniken, Bisaknosp gleicht mehr einem All-Rounder mit hervorragenden Überlebensfähigkeiten. Glurak ist das Schwergewicht unter den dreien und verfügt in erster Linie über extrem durchschlagende Attacken, wie etwa seinen Zertrümmerer. Der Ultra-Smash des Pokémon-Trainers ist ein gebündelter Angriff seiner drei Schützlinge. Cool: Sogar der aus den Pokémon-Spielen bekannte Schrifftzug „Das ist sehr effektiv!“ wird dabei am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

DREIFACH-FINISH Für den Ultra-Smash lässt der Trainer all seine Pokémon los. BILD: N-ZONE

HITZESCHOCK In der Luft fächert Glurak seinen Kontrahenten einen Feuersturm entgegen. BILD: N-ZONE

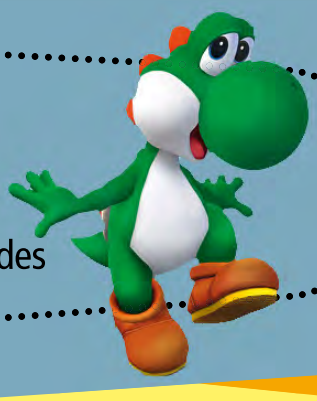
RANKENHIEB Bisnaknosp weiß sich mit seinen Pflanzen-Attacken bestens zu verteidigen. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
Pokémon Rote/Blaue Edition (GB, 1995)
Letzte Hauptrolle in:
Pokémon Diamant- & Perl-Edition (DS, 2007)

Yoshi

Frohe Ostern! Der Champion des Eierwerfens ist zurück!



SUPERDRACHE Dem lieblichen Grünling wachsen Flügel und sogar Feuerbälle kann er spucken. BILD: N-ZONE

Dreimal dürft ihr raten, wer knapp nach Mario ganz oben auf der Beliebtheitsskala der Super Mario-Crew steht. Richtig, es ist der knuddelige Nimmersatt Yoshi, der in Super Smash Bros. Brawl ein weiteres Mal sein Talent zum Eierlegen und -werfen unter Beweis stellt. Yoshi wurde nahezu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen und verfügt demzufolge über all seine berühmt-berüchtigten Dino-Techniken wie etwa die Yoshi-Bombe und den Eier-Rollo. Zudem unterscheidet sich der kleine Dino von den anderen Kämpfern übrigens darin, dass er über kein herkömmliches Rettungsmanöver verfügt. Dafür erreicht er mit seinem Doppelsprung, dem Flatterflug, allerdings ungeahnte Höhen. Sobald Yoshi den Smash-Ball demoliert und seine Ultra-Kräfte entfesselt hat, wird er zum “Superdrachen”. Ganz in der Tradition von Super Mario World wachsen dem Dino Flügel, mit denen er seine Gegner feuerspuckend und vor allem fliegend durch die ganze Arena jagen kann.

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
Super Mario World 2: Yoshi’s Island (SNES, 1995)
Letzte Hauptrolle in:
Yoshi’s Island DS (DS, 2006)
Charakterdesign:
Shigeru Miyamoto (Nintendo)
Besonderheit:
Yoshi gibt es in den sieben Farben des Regenbogens, plus Schwarz und Weiß.

SCHLECKERMAUL Yoshi ist bekanntermaßen ein kleiner Nimmersatt. BILD: N-ZONE

Meta Knight

Aufgepasst, hier kommt Kirbys böser Widersacher!

Warios erster Videospieleinsatz begann 1992 mit dem Release von *Super Mario Land 2*, Meta Knight ist die Figur mit den Combo-lastigsten Attacken. Er verfügt nur über wenige durchschlagende Angriffe, gleicht dieses Defizit jedoch mit einer erstaunlichen Schlagfrequenz aus. Haltet ihr beispielsweise einfach den Angriffs-Knopf gedrückt, wirbelt der kleine Fledermaus-Krieger wild mit seinem gezackten Schwert in der Luft herum. Apropos Luft: Meta Knight ist einer der besten Springer beziehungsweise Flieger. Er kann insgesamt fünfmal mit den Flügeln schlagen, anschließend schweben und per Rettungsmanöver so lange Strecken fliegen wie kein anderer Charakter. Mit ihm ist es sogar möglich, den gigantischen Hyrule-Tempel einmal komplett zu umrunden, ohne einen Fuß auf den Boden zu setzen. Sein Ultra-Smash wird Schwarzes Loch genannt und besteht hauptsächlich aus einem einfachen Schwung mit seinem Cape und einem anschließenden vernichtenden Schwerthieb.

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

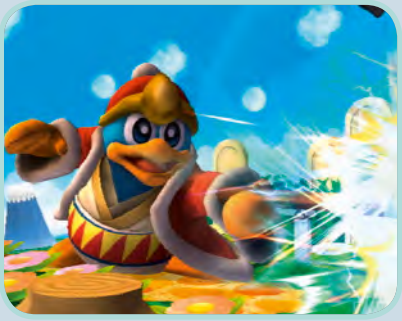
Erste Hauptrolle in: Kirby's Dreamland (GB, 1992)
Letzte Hauptrolle in: Kirby: Mouse Attack (DS, 2007)
Charakterdesign: Masahiro Sakurai (HAL)

BEEINDRUCKT Kirby scheint sichtlich imponiert. BILD: N-ZONE

COMBO Metaknight hält seine Gegner auf Trab. BILD: N-ZONE

Dedede

Achtung, fliegendes Schwergewicht im Anflug!



GÄHN... Zeit für ein Nickerchen? Von wegen! BILD: N-ZONE

KABUMM Dededes Smash-Angriffe sind Wahnsinn. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
Kirby's Adventure (NES, 1993)
Letzte Hauptrolle in:
Kirby: Mouse Attack (DS, 2007)

Dedede – oder König Nickerchen, wie er hierzulande einst genannt wurde – könnt ihr euch in etwa wie eine Mischung aus Kirby und Bowser vorstellen. Das verschlafene Schnabeltier im Bademantel zählt zu den Schwergewichten und verfügt auch über dementsprechend viel Angriffskraft, hat gleichzeitig aber die Fähigkeit durch die Luft zu fliegen wie Kirby oder Pummeluff. Als Hauptwaffe dient ihm sein mächtiger Hammer, mit dem er die meisten Angriffe und Spezial-Attacken ausführt. Dedede ist zudem in der Lage, Waddle Dees aus dem Nichts zu erzeugen und sie auf seine Gegenspieler zu werfen. Aber Vorsicht: Auch die Kontrahenten können nach den plüschigen Gesellen greifen und sie zurückkatapultieren. Für seinen Ultra-Smash pfeift Dedede einmal ganz laut und ruft somit eine gigantische Waddle-Dee-Armee herbei. Diese überflutet das gesamte Areal und trampelt dabei lästige Feinde nieder.

Luigi

Da hat es jemand satt, immer die zweite Geige zu spielen!

Marios jüngerer Bruder Luigi, der nun bereits seinen dritten Smash Bros.-Auftritt hat, überzeugt wie schon zu Melee-Zeiten durch seine erstaunliche Sprunghöhe und seinen unkonventionellen Angriffsstil. Luigi setzt selten zum durchschlagenden Punch an, er schädigt den Gegner vielmehr mit Pieksern und Tritten. Zu seinen Spezialitäten gehören selbstverständlich wieder die Grüne Granate und der Supersprungschlag, beide unerlässlich für ein effektives Rettungsmanöver. Viel verändert hat sich unterm Strich also nicht. Für Luigis Ultra-Smash, die Negativladung, haben sich die Entwickler etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Sobald Luigi den Smash-Ball ergattert hat, erscheint ein taschenlampenähnlicher Lichtfleck auf dem Bildschirm, der die Umgebung in negatives Licht taucht. Alle Kontrahenten, die sich in diesem Bereich aufhalten, werden fortan durch diverse Symptome, wie etwa eine stetig ansteigende Schadensanzeige, eine wachsende Blume auf dem Kopf oder weniger Angriffskraft, geplagt.

GRÜN Diese Farbe ist Luigis Markenzeichen. BILD: N-ZONE

LUIGI-ZYKLON Pikachu wird schwindelig... BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Mario Bros. (NES, 1983)
Letzte Hauptrolle in: Luigi's Mansion (GC, 2002)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

ABSCHLAG Peach hat heimlich geübt! BILD: N-ZONE

Peach

Ein wehrloses Blondchen? Denkste!

Die Prinzessin aus dem Pilzkönigreich gibt sich auch diesmal wieder die Ehre. Mit Regenschirm, Bratpfanne und Golfschläger bewaffnet zieht die blaublütige Schönheit in den Kampf und zeigt, dass sich das weibliche Geschlecht nicht so leicht unterkriegen lässt. Dabei hilft ihr ihre besondere Fähigkeit, für kurze Zeit in der Luft zu schweben. Auch ihr rosa Sonnenschirm erleichtert ihr die Bewegung abseits des festen Bodens. Denn dadurch hat sie die Möglichkeit, bei einem einkassierten Treffer die Plattform mühelos wieder zu erreichen. Darüber hinaus kann Peach feindliche Attacken mit ihrer Toad-Puppe abwehren und ihre Kontrahenten mit Gemüse bewerfen, das sie aus dem Boden zupft. Doch damit ist noch lange nicht genug. Denn ihre fatalste Waffe ist ihr weiblicher Charme – und den lässt sie beim Einsatz ihres Ultra-Smashes, der Pfirsichblüte, gnadenlos spielen. Während die Gegner durch die vielen bunten Herzchen zu Tode irritiert in die Knie gehen und einschlafen, krallt sie sich die heilenden Pfirsiche, die vom Himmel regnen.

DAISY? Peach hat sich ein neues Kleid angezogen. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Super Mario Bros. (NES, 1985)
Letzte Hauptrolle in: Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Falco

Ein begehrter Veteran kehrt zurück – Falco hat nichts von seinem Talent eingebüßt!

LANDMASTER Ob Falco für diesen hübschen Panzer auch einen Führerschein hat? BILD: N-ZONE

Falco galt in *Super Smash Bros. Melee* unter den meisten Profis als der stärkste Charakter. Er ist schnell, kräftig, kann sehr hoch springen und verfügt zudem über eine große Zahl gefährlicher Meteor-Smashes. Das Flieger-Ass des Star Fox-Teams ist bahezu identisch mit seinem *Melee*-Ich. Bis auf ein paar wenige veränderte Angriffsmanöver, wie etwa der Flügel-Combo-Schlag und der bewegliche Reflektor, spielt sich Falco genau wie früher. Er ist ein flinkes Mittelgewicht mit einem breit gefächerten Attacken-Spektrum und darüber hinaus der beste Springer im Spiel. Niemand anderes erreicht mit einem einfachen Sprung eine solche Höhe! Falcos Ultra-Smash – der Landmaster – gleicht dem seines Kollegen Fox fast bis aufs Haar. Lediglich die Steuerung des Riesenpanzers differenziert sich von der des Star Fox-Leaders. Wo Fox' Landmaster vor allem durch Durchschlagskraft und Beweglichkeit punktet, liegen Falcos Stärken eher in den Schwebemanövern des Fahrzeugs.

FEUER FREI Logisch, dass Falcos Blaster nicht fehlen darf. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ ++

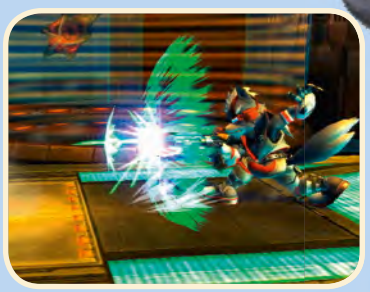
Erste Hauptrolle in: Star Wing (SNES, 1993)
Letzte Hauptrolle in: Star Fox Command (DS, 2007)

Wolf

Wer hat Angst vor'm bösen Wolf?

SCHARF Wolfs mit Krallen bestückte Pranken sind seine mächtigsten Waffen. BILD: N-ZONE

Das wurde ja auch langsam mal Zeit. Nun können Fox und Wolf ihre Differenzen auch in der Smash-Arena austragen. Der berühmt-berüchtigte Team-Leader von Star Wolf beweist in seinem Smash Bros.-Einstand, dass er nicht nur in der Luft, sondern auch am Boden einiges auf dem Kasten hat. Er weist Parallelen zu Fox und Falco auf, unterscheidet sich von beiden jedoch durch seine kräftigeren Angriffe und seine effektiven Special-Moves. Vor allem Wolfs Smash-Attacken verfügen über enorme Durchschlagskraft und können seine Gegner auch bei geringer Schadensanzeige bereits ins Ring-Out befördern. Etwas unkreativ fällt Wolfs Ultra-Smash aus, der sich recht stark an Fox' und Falcos Technik orientiert. So schlüpft der Antagonist bei eingesammeltem Smash-Ball in seinen eigenen Landmaster und macht mit dem schweren Lasergeschütz die Arena unsicher.



Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: Lylat Wars (N64, 1997)
Letzte Hauptrolle in: Star Fox Command (DS, 2007)

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: Mother 2 (SNES, 1994)
Letzte Hauptrolle in: Mother 2 (SNES, 1994)

Ness

Das PSI-Talent der ersten Generation mischt das kämpfende All-Star-Knäuel wieder kräftig auf!

JOJO Ness' unkonventionelle Waffen haben es in sich! BILD: N-ZONE

Ness ist und war schon immer ein sonderbarer Charakter. Der Veteran, welcher bereits in beiden Smash Bros.-Vorgängern einen Auftritt hatte, macht vor allem durch seine unkonventionellen Sprungfähigkeiten und die effektiven PSI-Attacken auf sich aufmerksam. Dies und mehr machen Ness nicht unbedingt zur idealen Wahl für blutige Anfänger, da insbesondere sein Rettungsmanöver, der PK-Donner, gekonnt ausgeführt werden muss. Ness verfügt zudem über viele hilfreiche Spezial-Techniken, wie etwa den durchschlagenden PK-Blitz und den PSI-Magnet, mit dem er durch energiegeladene Geschosse, wie etwa Samus' Charge-Beam, seine Schadensanzeige reduzieren kann. Ness' größter Trumpf ist sein Ultra-Smash, der Meteorsturm. Hat der kleine Wicht den Smash-Ball erst einmal eingesammelt, lässt er einen beeindruckenden Meteoritenregen vom Stapel, der sich über das gesamte Spielfeld erstreckt. Davor ist niemand sicher!

METEORSTURM Ein Sternenhagel bricht über die Gegner herein. BILD: N-ZONE

Lucas

Geist siegt über Materie – hier ist PSI-Wunderkind Nummer 2!

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in: Mother 3 (GBA, 2006)
Letzte Hauptrolle in: Mother 3 (GBA, 2006)

PK-DONNER Hier wird Lucas selbst zum Geschoss. BILD: N-ZONE

Lucas, der Held des dritten Mother-Teils, muss sich diesmal leider den Vorwurf eines Klon-Charakters gefallen lassen. Der Blondschopf spielt sich ähnlich wie sein bemützter Kumpan Ness, in Sachen Steuerung und Angriffstechniken unterscheiden sich die beiden allerdings geringfügig. So zum Beispiel die Spezial-Attacke PK-Frost, welche sich von Ness' PK-Blitz durch ihre Tiefkühl-Funktion unterscheidet, mit der ihr eure Feinde einfrieren könnt. Ness und Lucas teilen sich übrigens die Stage New Pork City, eine gigantische Plattform-Konstruktion, auf der eine kleine Chimäre herumspukt. Lucas' Ultra-Smash ist dem von Ness ebenfalls identisch. Einziger Unterschied: Die Gesteinsbrocken von Lucas' Meteorsturm haben einen roten Schweif, die von Ness einen blauen.

PK-FROST Oder auch: Lucas' Antwort auf Ness' PK-Blitz. BILD: N-ZONE

METEORSTURM, ZUM ZWEITEN Da bleibt kein Stein auf dem anderen! BILD: N-ZONE

Olimar

Für Gärtner und Pflanzenliebhaber

PFEIFE Olimar trommelt all seine kleinen Pikmin zusammen (oben). BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Pikmin (GC, 2002)
Letzte Hauptrolle in: Pikmin 2 (GC, 2004)
Charakterdesign: Shigeru Miyamoto (Nintendo)

Mit seinem Taktik-Abenteuer Pikmin, spätestens aber nach dem noch grandioseren Pikmin 2, qualifiziert sich der sympathische Captain Olimar samt seinen extraterrestrischen Helfern - den Pikmin - als spielbarer Charakter für Super Smash Bros. Brawl. Der kleinwüchsige Astronaut beherrscht einen recht komplizierten Kampfstil und ist daher für unerfahrene Prügler nicht sonderlich gut geeignet. Denn seine Attacken bauen allesamt auf die kleine Pikmin-Schar, die ihn ständig begleitet. Je mehr Pflanzenwesen Olimar aus dem Boden zieht, desto länger wird die Pikmin-Kette und desto besser kann er sich zurück auf die Plattform retten. Der Ultra-Smash des Captains wird Sternenfahrt genannt und hat eine durchschlagende Wirkung. Dazu springt Olimar nämlich in sein Raumschiff und kracht mit vollem Karacho ins Zentrum der Arena.

Shiek

Prinzessin Zeldas zweites Ich kommt zum Vorschein!

VIELSEITIG Mit dieser Kette kann sich Shiek auch an Kanten festhalten. BILD: N-ZONE

Dass Zelda über die Fähigkeit verfügt, sich in ihr kämpferisches Alter Ego Shiek zu verwandeln, ist inzwischen kein Geheimnis mehr. Auch in Smash Bros. Brawl kann sie auf diese Fähigkeit zurückgreifen. Als Shiek spielt sich Zelda genauso wie in Melee. Shiek ist sehr schnell, extrem wendig und verfügt über ein breit gefächertes Repertoire an Distanzwaffen. Allerdings verzeichnet sie starke Defizite, was ihre durchschlagende Final-Angriffe betrifft. Um Gegner zu schädigen und selbst möglich wenig Prozente einzukassieren ist Shiek also ideal – um den letzten K.O.-Schlag auszuführen, solltet ihr euch jedoch wieder zurück in Prinzessin Zelda verwandeln. Denn diese verfügt über weitaus mächtigere Angriffe. Der Ultra-Smash von Shiek ist übrigens mit dem ihrer Prinzessinnen-Gestalt identisch.

Steckbrief +++ +++ +++ ++

Erste Hauptrolle in:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)
Letzte Hauptrolle in:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)
Charakterdesign:
Shigeru Miyamoto (Nintendo)
Besonderheit:
Shiek – wie sie in Super Smash Bros. Brawl zu sehen ist – basiert auf ihrem zu Twilight Princess-Zeiten entworfenen, aber nie verwendeten Charaktermodell.

R.O.B.

So ein agiles Stück Blech habt ihr noch nie gesehen!

Na, wer kennt ihn noch, den ferngesteuerten NES-Roboter, der dem Spiel Gyromite beilag? R.O.B. erlangte in jüngster Vergangenheit vor allem durch seinen Auftritt in Mario Kart DS Aufmerksamkeit, nun zeigt er, was er in der Smash-Arena auf dem Kasten hat. Er ist ein ausgeglichener Charakter mit einer angemessenen Anzahl Distanz-, Nah- und Combo-Angriffen. Richtig cool und vor allem nützlich ist sein Rettungsmanöver, ein Düsenantrieb, der ihn in ungeahnte Höhen katapultiert. Doch trotz aller Vorteile, die der kleine Roboter mit sich bringt, verzeichnet er eine große Schwäche: Im Vergleich zu einigen anderen Charaktere lässt sein Ultra-Smash sehr zu wünschen übrig. Mehr als ein paar Laserstrahlen aus seinen Augen sind nämlich nicht drin!

DÜSENANTRIEB ...eine unerwartet effektive Waffe! BILD: N-ZONE

SUPERMAN R.O.B. weist einige Parallelen zum Mann aus Stahl auf. BILD: N-ZONE

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Gyromite (NES, 1985)
Letzte Hauptrolle in: Mario Kart DS (DS, 2005)
Besonderheit: War früher ein Spielzeugroboter, den man über das NES fernsteuern konnte.

Mr. Game & Watch

Wer braucht schon die dritte Dimension?

Steckbrief +++ +++ +++ +++ +++ +++ +++

Erste Hauptrolle in: Game & Watch-Konsole "Ball" (1980)
Besonderheit: Mr. Game & Watch ist eine 2D-Figur. Betrachtet man ihn von der Seite, sieht man lediglich einen schwarzen Strich.

Das 2D-Männchen der Game & Watch-Spielekonsolen beehrte uns bereits im letzten Smash Bros., nun ist es zurück: Mr. Game & Watch, eine vollkommen zweidimensionale schwarze Figur macht das Geschehen mit jeder Menge nostalgischen Oldie-Angriffen unsicher. Das Männchen ist fix und verbucht viele unkonventionelle Attacken. Da wäre zum einen der Angriff „Urteil", der nach dem Zufallsprinzip in seiner Durchschlagskraft variiert, oder der „Öl-Kanister", welcher voll aufgeladen die Konkurrenz mit nur einem Treffer ins Aus befördern kann. Zudem ist Mr. Game & Watch ein leicht zu manövrierender, schneller Charakter, der im Vergleich zum Vorgänger-Spiel noch ein paar Muskeln zugelegt hat. Beim Einsatz des Ultra-Smashes verwandelt er sich in den allseits beliebten Game & Watch-Tintenfisch und piekst seine Gegner mit seinen langen Fangarmen in den Abgrund.

DIE SMASH-SCHATZKISTE

CHRISTOPH KRAUS berichtet.

Die volle Retro-Ladung

Wer sich durch die Menüs von Super Smash Bros. Brawl klickt, der findet sie schnell: die Retro-Spiele. Zehn Klassiker könnt ihr als Demoversion eine bestimmte Zeitlang ausprobieren und bei Gefallen anschließend im Wii-Shop-Kanal für fünf bis zehn Euro erwerben. Klingt lustig, oder? Aber Nintendo hat diese Spielchen sicher nicht aus Barmherzigkeit eingebaut, sondern aus wirtschaftlichen Gründen – schließlich dürften die Demos die Virtual-Console-Umsätze kräftig erhöhen. Damit ihr trotzdem wisst, welcher Klassiker sich lohnt, stellen wir euch einige Spiele aus dem Super Smash Bros.-Katalog auf dieser Doppelseite vor. Unten verraten wir euch noch, wie ihr die übrigen Demoversionen freispielt. Von allen Demos, die es in Smash Bros. Brawl gibt, habe ich mir übrigens Lylat Wars, Kirby's Adventure und Super Mario World heruntergeladen. Donkey Kong und Super Mario Bros. kenne ich bereits aus der „NES Classics"-Serie, die es vor vier Jahren für den Game Boy Advance gab, und F-Zero und Super Metroid kenne ich schon für den Super Nintendo. Hey, das bringt mich auf die Idee, die Spiele mal wieder aus der Kommode zu holen!

„FREISPIEL-GUIDE"

DONKEY KONG (NES) Erreicht mehr als zehn Stunden Spielzeit.

F-ZERO (SNES) Spielt den Subraum-Emissär-Modus mit Captain Falcon durch.

THE LEGEND OF ZELDA (NES) Spielt mehr als zehn Mal mit Toon-Link.

SUPER MARIO BROS. 2 (NES) Gewinnt im Versus-Modus fünfmal mit Prinzessin Peach.

SUPER MARIO WORLD (SNES) Spielt die Retro-Stage Yoshi's Island dreimal.

Super Metroid (SNES, 1994)

Der Metroid-Teil der Superlative

Super Metroid setzte neue Maßstäbe in Sachen Spielatmosphäre: Wer das Action-Adventure einmal angefangen hatte, wollte den Controller bis zum Abspann nicht mehr aus der Hand legen. Die Jagd nach Items und Waffensystemen, die gigantischen Bosskämpfe, die lebendige Alien-Welt und die stimmige Hintergrundmusik sollten sich auf ewig in die Köpfe der Spieler einbrennen. Bis man sämtliche Sektoren, Geheimgänge und Verliese aufgespürt hat, vergehen gut und gerne 20 Stunden. Währenddessen erschaudert man ob der Pracht wunderschöner Wasser- und Hitzeeffekte sowie des brillanten Soundtracks. Super Metroid gilt als eines der größten Spielemeisterwerke aller Zeiten und ist auch heute noch in jeder Hinsicht ein archaisches Retro-Fest für die Sinne. **(fk)**

ZEITLOS Der Klassiker bietet auch heute noch beste Unterhaltung. BILD: NINTENDO

GUT! Euch erwarten etwa 20 Stunden Spielspaß. BILD: NINTENDO

HART Die Endbosse sind wahre Highlights! BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

SUPER METROID

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Super Mario Bros. (NES, 1987)

Der Anfang einer besonderen Beziehung

Als eines der ersten seitlich scrollenden Jump & Runs der Videospielgeschichte tritt Mario 1987 auf dem Nintendo Entertainment System an, um die Spielewelt zu revolutionieren. Das faszinierende Gameplay konzentriert sich auf Plattform-Action, setzt als Sahnehäubchen aber jede Menge geheime Röhren und Warp-Zones obendrauf. Das Spiel ist auf der Virtual Console nur knapp vierzig Sekunden spielbar, aber wenn euch in diesen kurzen Augenblicken dieser gewisse Kick überkommt, dann wisst ihr, dass sich die Investition von fünf Euro lohnt. Übrigens: Der Jump&Run-Klassiker hält den Weltrekord für das meistverkaufte Videospiel der Welt mit über 40 Millionen Exemplaren. Und das, obwohl der Titel an einem Freitag, dem Dreizehnten in die Läden kam! **(sd/ck)**

ZEITLOS Im Gegensatz zum dritten Teil wirkt der Klassiker etwas altbacken. BILD: NINTENDO

MEILENSTEIN Teil 1 revolutionierte das Genre. BILD: NINTENDO

ZU LEICHT Profis haben das Spiel schnell durch. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

SUPER MARIO BROS.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★★☆☆

Kirby's Adventure (NES, 1993)

Der knuffige Kult-Knödel in seinem zweiten Abenteuer

Als eines der letzten NES-Spiele strotzt der Nachfolger des Game-Boy-Überraschungshits Kirby's Dream Land nur so vor spektakulären Grafiken und toller Musikuntermalung – in fast zehn Jahren hat sich auf dem NES eben eine Menge getan! Und spielerisch übertrifft der Titel seinen Vorgänger in jeder Hinsicht – mehr Levels und mehr Verwandlungen garantieren echten Dauerspaß. Kirby's Adventure war seinerzeit sogar das erste Spiel für das Nintendo Entertainment System, das eingedeutscht wurde. Allerdings gibt es auf der Virtual Console nur die englischsprachige Version. Schade, dass Nintendo den Fans die deutsche Lokalisierung vorenthält! Heute geben wir allerdings Super Mario World ganz klar den Vorzug – denn da gibt es deutlich mehr zu entdecken. **(ck)**

KNUFFIG Die Optik dieses Klassikers ist quietschbunt. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
KIRBY'S ADVENTURE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★★☆☆

The Legend of Zelda (NES, 1987)

Der Spross der Zelda-Serie

Kinder, wie die Zeit vergeht: Wer sich heute mit Link durch die Stages von Smash Bros. Brawl kämpft, der möchte kaum glauben, dass dieser einst in Klötzchengrafik das Licht der Welt erblickte. Im ersten Teil der Zelda-Serie aus dem Jahre 1987 steuert ihr den smarten Held namens Link noch aus der Vogelperspektive durch eine Vielzahl an Wäldern und weitläufigen Dungeons. Die faszinierende Mischung aus Action, Rätseln und Story war damals nicht nur Markenzeichen, sondern auch das Rezept für den riesigen Erfolg. Doch selbst dieser Klassiker der Videospielgeschichte wird nicht vom Zahn der Zeit verschont: In Zeiten eines The Legend of Zelda: Twilight Princess kann Links Debüt auf Grund veralteter Rätsel, simpler Spielmechanik und altbackener 8-Bit-Optik allerdings nur bedingt überzeugen. **(sd/ck)**

ANGESTAUBT Grafisch wirkt das Spiel sehr alt. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★★☆☆

Super Mario World (SNES, 1992)

Der zeitlose Klassiker

Alleine die Zahl der verkauften Exemplare spricht Bände: Knapp 20 Millionen des SNES-Launchtitels Super Mario World hat Nintendo weltweit ausgeliefert. Jetzt gibt es Marios 16-Bit-Jump&Run als Demoversion in Super Smash Bros. Brawl und als Download-Spiel auf der Virtual Console. Und von der Faszination, die vom Miyamoto-Meisterwerk ausgeht, hat Super Mario World nichts verloren: Es gibt mehr als 80 Levels mit 96 Ausgängen (die teilweise seeehr gut verborgen sind), Tonnen an Geheimnissen und viel Liebe zum Detail. Ganz klar: Super Mario World ist ein Highlight der Videospielgeschichte, von dessen Innovationsreichtum sich aktuelle Titel eine Scheibe abschneiden sollten – absoluter Pflichtkauf! Und die kurze Spielzeit, wie sie euch die Demoversion von Super Smash Bros. Brawl bietet, reicht sowieso keineswegs, um alle Facetten des zeitlosen Spiels kennen, schätzen und vor allem lieben zu lernen. **(sd/ck)**

GENIAL! Eines der besten SNES-Spiele für die VC! BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
SUPER MARIO WORLD

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Lylat Wars (N64, 1997)

Der Action-Meilenstein

Die bombastische Inszenierung mit englischer Sprachausgabe, die coolen Zwischensequenzen und das innovative Routen-System waren nur einige Faktoren, die Nintendos LylatWars im Herbst 1997 zum absoluten Überflieger machten. Dank überragend inszenierter Bossfights und einer durchgehend dichten Atmosphäre motivierte das Shoot 'em Up auch langfristig, und das, obwohl es keine Speichermöglichkeit gibt: Wer einmal anfängt, der muss das Spiel am Stück durchziehen. Damit ihr nicht alleine gegen den aus *Starwing* bekannten Bösewicht Andross kämpfen müsst, hilft euch eure Begleit-Armada. Mit Falco Lombardi, Slippy Toad und Peppy Hare habt ihr ein paar tierische Helden an der Seite eures Helden. Aber Achtung, eure Flügelmänner brauchen immer wieder Rückendeckung. Lasst sie also nicht im Stich! LylatWars ist auch heute noch ein absoluter Klassiker und wir erteilen eine uneingeschränkte Download-Empfehlung für Shooter-Fans! **(sd/ck)**

ACTION NONSTOP In LylatWars geht's heftig zu! BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
LYLAT WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	1000 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Weitere Tipps & Tricks findet ihr in Kürze auf VIDEOGAMES ZONE.de

Die ultimativen Tipps zu Super Smash Bros. Brawl

Das Einmaleins des Smash-Kampfes

War *Super Smash Bros.* für euch immer nur wildes Button-Mashing ohne Sinn und Verstand? Dann werden wir hier euren Horizont erweitern und euch verdeutlichen, welch spielerischer Tiefgang wirklich im VIP-Prügler steckt!

Das Prinzip eines *Super Smash Bros.* ist einfach. Grundsätzlich geht es darum, dem Gegner mit Tritten, Schlägen und anderen unkonventionellen Kampftechniken möglichst viel Schaden zuzufügen und ihn von der Plattform zu werfen. Knock-outs gibt es in *Smash Bros.* nicht, nur ein Ring-out zählt. Jeder Teilnehmer verfügt über eine Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand, die mit jedem einkassierten Treffer steigt. Je höher die Prozentzahl, desto weiter werdet ihr beim Schlagabtausch weggeschleudert. Hier eine kurze Anleitung zum Besiegen eures Kontrahenten:

ANGREIFEN Durch reguläre Attacken wird die Schadensanzeige der Gegner erhöht. Diese Angriffe werden mit dem A-Knopf ausgeführt. BILD: N-ZONE

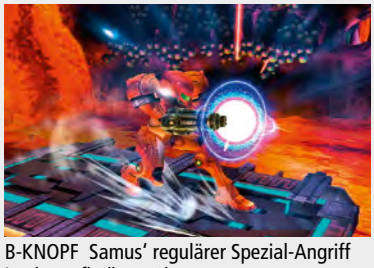
HOCHPROZENTIG Je höher die roten Zahlen am unteren Bildschirmrand, desto weiter fliegt der Kontrahent. Starke Angriffe sind nützlich, um den Gegner auf Distanz zu halten. Diese werden mit dem A-Knopf in Verbindung mit dem Control-Stick ausgeführt. Hier zu sehen: Marios Aufwärtshieb. BILDER: N-ZONE

FINALE Mit einem verheerenden Smash-Angriff könnt ihr euer Gegenüber bei entsprechendem Schaden schlussendlich ins Aus befördern. BILD: N-ZONE

Die persönliche Note

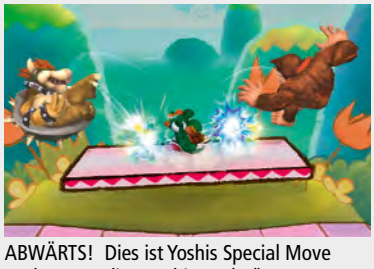
Neben den regulären Attacken verfügt jeder Charakter über individuelle Spezial-Angriffe, die einen überwiegend taktischen Einsatz erfordern. Hier geben wir euch einige Beispiele zur Verwendung eurer Special Moves.

Besondere, charakterspezifische Attacken werden mit dem B-Knopf ausgeführt. Ebenso wie beim Standard-Angriff mit dem A-Knopf spielt die Position des Control-Sticks eine wichtige Rolle. Je nachdem in welche Richtung ihr den kleinen Knüppel drückt, führt eure Figur den Special Move nach oben, unten, links oder rechts aus.



B-KNOPF Samus' regulärer Spezial-Angriff ist der aufladbare Charge Beam. BILD: N-ZONE

FALCO FANTASTISCH Hier zu sehen: Falcos seitliches Spezial-Manöver. BILD: N-ZONE



ABWÄRTS! Dies ist Yoshis Special Move nach unten: die „Yoshi-Bombe". BILD: N-ZONE

WIRBEL Der obere Spezial-Angriff wird auch als Rettungsmanöver bezeichnet. BILD: N-ZONE

Ist Angriff wirklich die beste Verteidigung?

Natürlich muss ein erfolgreicher Angriff gekonnt sein, doch ebenso wichtig ist der Energie-Schild, der jedem Charakter zur Verfügung steht, um sich vor feindlichen Attacken zu schützen.

Mit der Schildtaste eures jeweiligen Controllers aktiviert ihr euren kreisförmigen Energiepanzer, der gegnerische Angriffe und Geschosse abblockt. Doch Vorsicht: Der Schild lässt bei andauernder Benutzung nach und bricht schließlich in sich zusammen. Die Folge: Ihr taumelt für ein paar Sekunden hilflos auf der Stelle und gebt somit eine prima Zielscheibe ab. Ein gut getimter, sparsam dosierter Schildeinsatz ist also gefragt. In Kombination mit dem Control-Stick könnt ihr euch darüber hinaus nach links und rechts rollen und seitlich ausweichen.

VERTEIDIGUNG Bei einem Treffer wird die Haltbarkeit des Schildes dezimiert, bis er schließlich zusammenbricht. BILD: N-ZONE

Das Anfänger-Syndrom

Button-Mashing-Veteranen sind an dieser Stelle aufgeschmissen. *Super Smash Bros.* ist kein wildes Knöpfchengedrücke, sondern ein knallhartes Profi-Spiel!

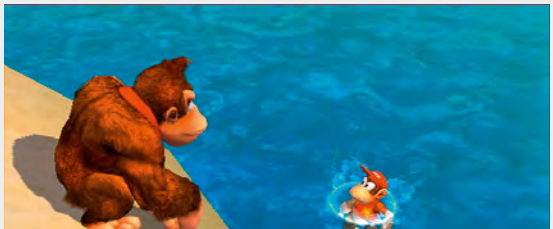
Wer nur wild auf die Tasten hämmert, wird spätestens an den anspruchsvolleren Aufgaben scheitern. Denn *Super Smash Bros.* bestraft unkreatives Button-Mashing aufs Härteste. Wer beispielsweise immer nur dieselbe Attacke einsetzt, wird schon bald keinen bzw. nur noch sehr geringen Schaden verursachen. Denn je öfter ihr ein und denselben Angriff hintereinander gebraucht, desto geringer wird dessen Wirkung. Darüber hinaus solltet ihr Acht darauf geben, dass eure Kicks und Punches auch wirklich sitzen. Denn mit einem Streifschlag erzielt ihr ebenfalls einen deutlich geringeren Schadensanstieg der gegnerischen Prozentleiste als mit einem ordentlichen Treffer. Also nicht einfach wild drauflos smashen, sondern mit Taktik und Präzision zu Werke gehen!

ABWECHSLUNG Eine gut durchdachte Kombination aus aufeinanderfolgenden Punches, Kicks und anderen Manövern beugt dem Verlust von Angriffskraft vor. Auch die berüchtigten Streifschläge sind zu vermeiden, die weniger Schaden verursachen als üblich. BILDER: N-ZONE

Schwimmen

Sie sind weder Enten noch Fische - aber für eine gewisse Zeit auf der Wasseroberfläche zu verweilen, fällt selbst einem Smash-Recken nicht schwer!

In *Super Smash Bros. Brawl* verfügt jeder Charakter über die Fähigkeit, sich für einige Sekunden über Wasser zu halten. Solltet ihr also auf dem Gipfel oder in Piazza Delfino einmal unfreiwillig in das kühle Nass eintauchen, ist das noch lange kein Beinbruch. Per Sprung hüpft ihr einfach wieder aus dem Wasser zurück auf die Plattform. Lasst euch damit aber nicht zu viel Zeit, denn schon nach wenigen Augenblicken geht eure Figur unter.



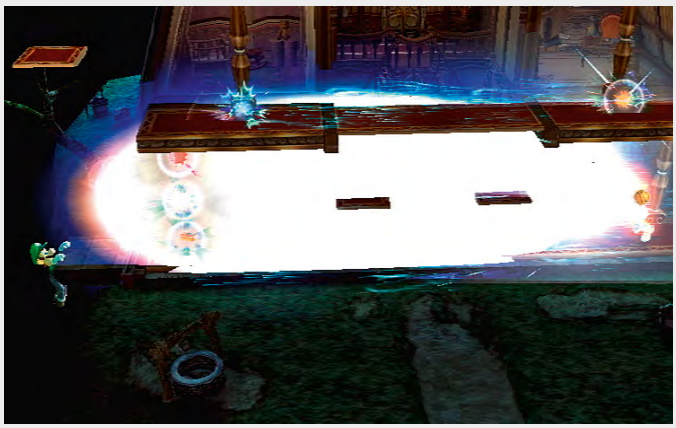
NICHTSCHWIMMER Da kann Diddy noch so viel plantschen. Wenn er nicht aus dem Wasser hüpft, säuft er ab! BILD: N-ZONE

GERETTET? Das Wasser dämpft eure Fallgeschwindigkeit zwar ab, die Wucht eines Meteor-Smashs ist jedoch zu groß. BILD: N-ZONE

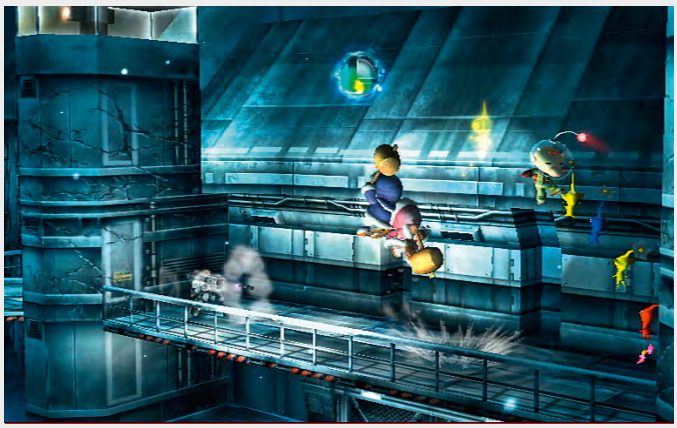
Der Ultra-Smash

Die mächtigsten Angriffe des Spieles sind zwar von enormer Bedeutung, aber mit ein wenig Übung werdet ihr auch ganz gut ohne deren Einsatz zurechtkommen. Hier die besten Tipps zum Ultra-Smash!

Der leuchtende Smash Ball lenkt bei Erscheinen zumeist die volle Aufmerksamkeit der kämpfenden Meute auf sich. Aber ist es wirklich sinnvoll, der kunterbunten Kugel hinterherzueifern? Zunächst solltet ihr entscheiden, ob das Risiko, mit der Konkurrenz um das wertvolle Item zu ringen, den Vorteil eines einzigen Angriffes aufwiegt. Verbucht ihr beispielsweise tiefrote Prozentzahlen, lauft ihr im Tumult Gefahr, einen verirrten Meteor-Smash abzubekommen und im Ring-out zu landen. Setzt euch in diesem Fall lieber vom Rest ab und macht euch für ein geschicktes Ausweichmanöver bereit. So habt ihr die besten Chancen, gerade solchen wuchtigen Ultra-Smashs, wie etwa dem Dreifach-Finish des Pokémon Trainers oder dem Zero-Laser von Samus, zu entgehen.



DECKUNG Luigi ist clever! Er hat sich vor der schießwütigen Samus rechtzeitig versteckt und entgeht so der vernichtenden Wirkung ihres Zero-Lasers. BILD: N-ZONE



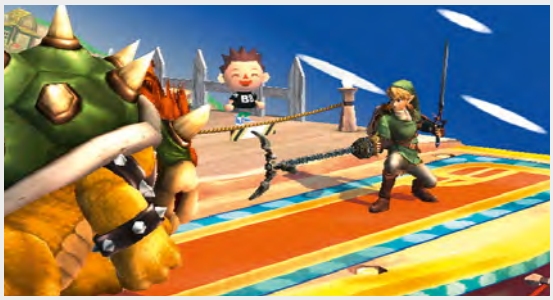
TAKTISCH KLUG Snake war zu weit vom Smash Ball entfernt. Er hat besonnen reagiert und greift die wetteifernde Meute aus der Entfernung an. BILD: N-ZONE

Zugreifen!

Abseits der klassischen Angriffe habt ihr die Möglichkeit, euren Gegner am Schlafittchen zu packen und ihn anschließend in vier Richtungen zu schleudern.

Zum Greifen eines Gegners betätigt ihr einfach Schild- und A-Knopf gleichzeitig oder drückt die Griff-Taste. Die meisten Charaktere können nur nah stehende Gegner greifen, allerdings gibt es auch den einen oder anderen Recken, der sich eines Hilfsmittels bedient. So benutzen Samus, Link, Toon Link, Yoshi, Olimar, Zero Suit Samus, Bisaknosp und Lucas alle einen Greifhaken oder Ähnliches, um auch entfernt stehende Kontrahenten zu packen. Einige der oben genannten Protagonisten können besagte Utensilien sogar dazu verwenden, sich an der Plattform festzuhalten.

ERGREIFEND Habt ihr euer Ziel erst einmal fest im Griff, könnt ihr es mittels Control-Stick wegschleudern. BILD: N-ZONE



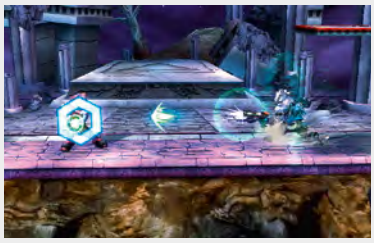
DISTANZ-GRIFF Mit seinem Enterhaken greift sich der Zipfelmützenträger Bowser sogar aus der Entfernung. BILD: N-ZONE

LETZTER ZUG Samus' Grapple Beam hat eine große Reichweite und ist für schnelle Rettungsmanöver wie geschaffen. BILD: N-ZONE

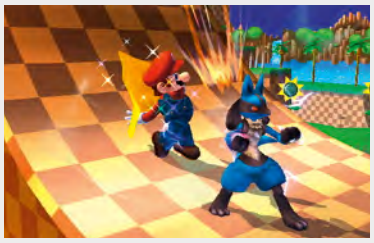
In den Spiegel schauen

Einige Charaktere verfügen über eine Reflektor-Technik, die gegnerische Projektil- und Energiegeschosse zurück zum Empfänger schickt. So schlagt ihr eure Kontrahenten mit ihren eigenen Waffen!

Wenn ihr eure Konkurrenz deren eigene Medizin probieren lassen wollt, dann entscheidet euch bei der Charakterwahl für Fox, Falco, Wolf, Pit oder Mario. All diese Figuren haben die Fähigkeit, Geschosse zurückzuschlagen. Während das Star Fox-Team und Pit ihre Reflektions-Technik mit dem Special Move nach unten ausführen, wehrt Mario feindliche Projektile mit seiner seitlichen Spezial-Attacke, dem Cape, ab.



KLASSIKER Fox' Reflektor schützt ihn vor geworfenen Items und allen energiegeladenen und ballistischen Geschossen. BILD: N-ZONE

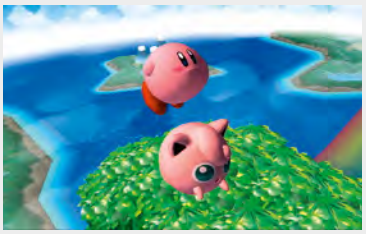


ANDERSRUM! Marios Cape wehrt nicht nur Geschosse ab, sondern dreht Kontrahenten auch um 180 Grad. BILD: N-ZONE

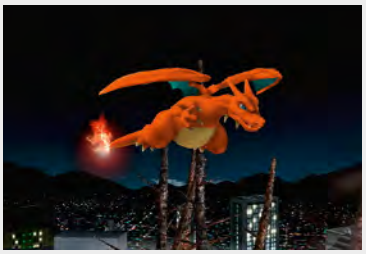
Über den Wolken...

Die geflügelten Recken spreizen ihre Schwingen. Aufgepasst, einige Himmelsstürmer wollen hoch hinaus!

Wie aus dem Vorgänger bekannt, verfügen einige VIPs über die Fähigkeit, zu fliegen. So können Knutschkugel Kirby, sein Erzrivale Meta Knight und das knuffige Pokémon Pummeluff bis zu fünf Mal durch die Lüfte flattern, bevor sie wieder gen Boden purzeln. Auch Dedede weiß mit insgesamt vier Luftsprüngen zu überzeugen, während Himmelsbube Pit es immerhin auf drei Flügelschläge bringt. Hitzkopf Glurak schafft hingegen gerade mal zwei weitere Flattereinlagen. Doch dies ist erst der Anfang. Jene Charaktere, die mit zwei Flügeln gesegnet sind, können sogar mit gedrücktem Sprungknopf im Gleitflug in der Luft verweilen! So stellt das Erreichen der Plattform kein Problem mehr dar.



RUND UND LEICHT Kirby und Pummeluff plustern sich ganz schön auf und können bis zu fünf Mal in die Lüfte fliegen. BILD: N-ZONE



RETTUNG Der Gleitflug ist eine hervorragende Rettungstechnik. Glurak erreicht in Windeseile die Plattform. BILD: N-ZONE

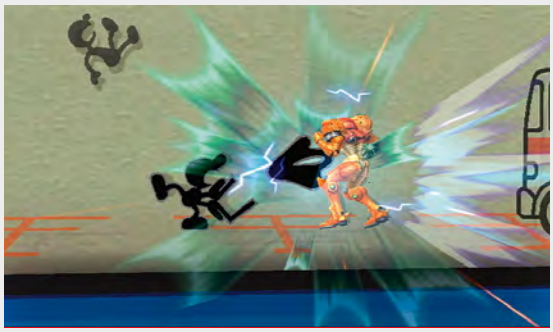
» Wenn ihr mal den Boden unter den Füßen verliert, könnt ihr auch in der Luft effektiv mit der Air Dodge-Technik ausweichen und anschließend feindliche Attacken mit einem überraschenden Gegenangriff kontern. «

Wer zuletzt lacht...

Gegnerische Angriffe wegzustecken und zum eigenen Vorteil zu nutzen ist kein leichtes Unterfangen, mit dem richtigen Charakter aber einfacher als gedacht.

Die berühmtesten Konter-Angriffe hat das Fire Emblem-Duo auf Lager. Marth und Ike können mit ihrem unteren Spezial-Angriff auf einen gegnerischen Treffer lauern, ihn ohne Schaden wegstecken und stattdessen mit vollem Karacho zurückschlagen. Ness und Lucas haben eine ähnliche Fähigkeit. Mit ihrem Psi-Magnet absorbieren sie energiegeladene Geschosse, wandeln sie in Energie um und senken so ihre Schadensanzeige. Prinzessin Peach hingegen kramt einen Toad unter ihrem Rock hervor und lässt ihn feindliche Schläge einstecken und im Gegenzug austeilen. Link und Toon Link haben eine ganz besondere Eigenschaft: Sie schützen sich vor allen geworfenen oder geschossenen Projektilen automatisch mit ihrem Hyrule-Schild.

SO NICHT, FREUNDCHEN! Ikes Konter ist geringfügig langsamer als der von Marth, dafür steckt mehr Kraft dahinter. Noch ahnt Link nichts von der Abreibung, die er gleich bekommt. BILD: N-ZONE



SAUEREI Mr. Game & Watchs Eimer muss erst mit drei energiegeladenen Geschossen gefüllt werden. Entleert ihr ihn anschließend auf einen Gegner, hat dieser nicht mehr viel zu lachen. BILD: N-ZONE

Der Air Dodge

Glaubt ihr, in der Luft seid ihr aufgeschmissen? Fehlanzeige! Auch wenn ihr mal den Boden unter den Füßen verliert, könnt ihr euch effektiv vor feindlichen Attacken schützen.

Der Air Dodge ist eine fortgeschrittene Technik, die es euch ermöglicht, während des Sprunges seitlich auszuweichen und so einem gegnerischen Angriff zu entgehen. Allerdings funktioniert der elegante Seitwärtsschwung nicht mehr so wie in *Melee*. Dort konnte man die Richtung bestimmen, in die man sich decken wollte, anschließend fiel man unbeweglich zu Boden. Diesmal verhält sich das Ganze etwas anders. Der Air Dodge ist nicht mehr manövrierbar, sondern wird automatisch in die Richtung ausgeführt, in die ihr euch gerade in der Luft bewegt. Außerdem könnt ihr hinterher erneut nach Belieben attackieren und fallt nicht sofort wieder zu Boden.

Hier weicht Diddy Kong gerade einem fatalen PK-Donner per Air Dodge aus und kontert anschließend mit einem überraschenden Luftangriff. BILDER: N-ZONE

Der Step-Sprung

Jeder hat sicherlich schon einmal den Wunsch verspürt, den Pummeluff als Trampolin zu gebrauchen. Mit der neuen Technik namens Step-Sprung werden Träume wahr!

Mittels des Step-Sprunges benutzt ihr einen unter euch befindlichen Kontrahenten als Sprungbrett. Dazu müsst ihr nur zum richtigen Zeitpunkt den Sprungknopf drücken. Je nach Charakter werdet ihr dabei unterschiedlich hoch in die Lüfte katapultiert. Wirklich nützlich ist diese Technik in hektischen Rangeleien zwar nicht, dafür hat sie in der ausschlaggebenden Situation einen ganz besonderen Wert. Versucht nämlich gerade ein Gegner, die Plattform wieder zu erreichen, könnt ihr ihn mit einem Step-Sprung empfangen. Führt ihr diese Technik in der Luft aus, erhält sie eine zusätzliche Meteor-Smash-Funktion und katapultiert den Gegner in die Tiefen des Ring-outs.

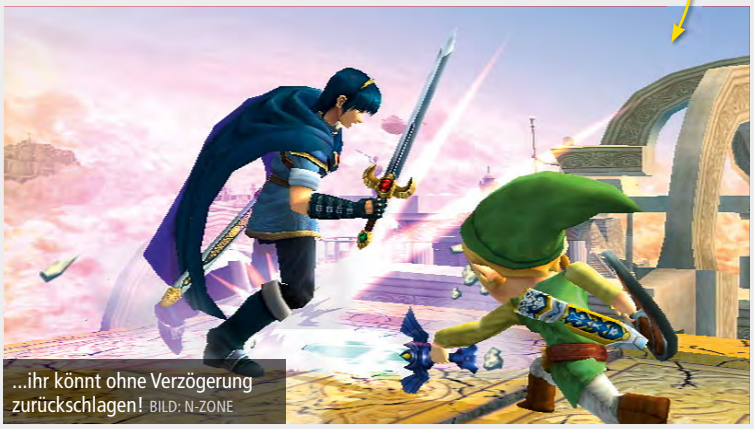
Der Perfekte Schild

Einen Schild aufbauen kann jeder. Aber den perfekten Schild erzeugen, dazu gehört schon ein gewisses Können. Wie ihr gegnerische Angriffe optimal abwehrt, erfahrt ihr hier!

Geduld ist gefragt, wenn ihr euch die schwierige Technik des perfekten Schildes antrainieren wollt. Wie ihr euch vor feindlichen Angriffen schützt, habt ihr bereits auf den vorigen Seiten gelernt. Nun müsst ihr eure runde Barriere nur noch mit dem richtigen Timing aufbauen. Dazu aktiviert ihr euren Schild exakt zu dem Zeitpunkt, in dem der Gegner euch attackiert. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt zum Zeitpunkt des Treffers ein metallisches Klirren und ihr könnt den feindlichen Angriff ohne Verzögerung kontern. Wozu das gut ist? Anfänger oder Mittelklasse-Spieler werden mit dieser Technik vermutlich nicht sonderlich viel anfangen können, doch in den knallharten, temporeichen Profi-Kämpfen ist der perfekte Schild von großem Nutzen.

KONZENTRATION Haltet euch für einen gegnerischen Angriff bereit. Aktiviert euren Schild keinesfalls zu früh, ansonsten funktioniert die Technik nicht! BILD: N-ZONE

JETZT! Drückt exakt zum richtigen Zeitpunkt auf den Schildknopf. Der gegnerische Angriff prallt wie gewohnt ab und... BILD: N-ZONE



...ihr könnt ohne Verzögerung zurückschlagen! BILD: N-ZONE

Der Wandsprung

Wem die herkömmlichen Sprünge und Doppelsprünge nicht ausreichen, der sollte es mal mit dieser Technik probieren. Durch den Wandsprung könnt ihr ungeahnte Höhen erreichen!

Den Wandsprung gab es bereits zu *Melee*-Zeiten und auch diesmal ist jene Technik zum Erreichen höher gelegener Orte wieder von enormem Vorteil. Zum Ausführen des Wandsprunges müsst ihr lediglich den Sprungknopf drücken, sobald euer Charakter in der Luft eine Wand berührt. Alternativ dazu schlagt ihr mit dem Control-Stick einfach die entgegengesetzte Seite ein und schon hopst ihr von der Mauer weg. Befindet ihr euch bei Ausübung dieser Technik in einem Kamin, könnt ihr sogar bis ganz nach oben klettern. Allerdings können nicht alle Charaktere den Wandsprung ausführen. Anbei eine Liste der Figuren, die über diese Fähigkeit verfügen:

- Mario
- Diddy Kong
- Samus
- Zero Suit Samus
- Fox
- Falco
- Wolf
- Sonic
- Shiek
- Toon Link
- Captain Falcon
- Pikachu
- Schiggy
- Lucario

SPRUNG Hüpft zunächst vom Boden gegen eine Wand... BILD: N-ZONE

...und führt in die entgegengesetzte Richtung einen Wandsprung aus. BILD: N-ZONE

FORTLAUFEND In einem Kamin könnt ihr mit dem Wandsprung sogar ungeahnte Höhen erreichen! BILD:ER N-ZONE

Ukemi

Nein, hierbei handelt es sich nicht um ein japanisches Reisgericht, sondern um eine der wichtigsten Techniken für einen fortgeschrittenen *Smash Bros.*-Kampf.

Die Ukemi-Technik ist eine Methode der schnellen Erholung von einem einkassierten Schlag. Es wird des Öfteren vorkommen, dass ihr vom Kontrahenten in die Luft geschleudert werdet und taumelnd zu Boden fallt. Im Normalfall klatscht ihr volle Breitseite auf den harten Grund und müsst euch anschließend wieder aufrappeln. Doch in schnellen Gefechten kann euch dieser vergleichsweise zeitintensive Vorgang das Leben kosten. Schneller geht's, wenn ihr euch die Ukemi-Technik aneignet. Dazu drückt ihr, kurz bevor ihr auf dem Boden aufschlagt, den Schild-Button. Dadurch fängt sich eure Figur elegant ab und kommt sofort wieder auf die Füße. Allerdings ist das Timing an dieser Stelle entscheidend. Übt ruhig ein bisschen, bevor ihr dieses Manöver im richtigen Kampf einsetzt. Betätigt ihr zusätzlich noch den Control-Stick nach links oder rechts, rollt ihr euch auch noch in die entsprechende Richtung ab. Ukemi kann übrigens auch an der Decke oder den Wänden verwendet werden. Solltet ihr euch an einer Mauer abfangen, könnt ihr gleichzeitig sogar einen Wandsprung ausführen - und zwar mit jedem Charakter!

TIMING Drückt ihr den Schildknopf, kurz bevor ihr auf dem Boden aufschlagt, fängt sich euer Schützling ab. BILD: N-ZONE

WEGSTECKEN Lauft ihr Gefahr, gegen eine Wand zu prallen, nutzt die Ukemi-Technik, um euch sicher abzufangen. BILD: N-ZONE

Das Finale: Der Meteor-Smash

Gefährlich, aber effektiv: Hier haben wir es mit einer der riskantesten Techniken aus *Super Smash Bros.* zu tun. Aber das Ausprobieren lohnt sich!

Eines der effektivsten Manöver, um einen Kontrahenten von der Plattform zu werfen, ist der Meteor-Smash. Mit dieser Technik könnt ihr eurem Widersacher in null Komma nix den Garaus machen, vorausgesetzt, ihr habt flinke Finger. Die meisten Charaktere besitzen die Fähigkeit, einen Meteor-Smash auszuführen und oftmals handelt es sich dabei um einen Luft-Angriff. Zuerst müsst ihr eurem Gegner ordentlich Schmackes geben und ihn von der Plattform werfen. Sobald er versucht, den festen Untergrund wieder zu erreichen, springt ihr ihm entgegen und führt in der Luft euren Meteor-Smash-Angriff aus. Dieser katapultiert euer Ziel in den meisten Fällen in den Abgrund. Doch Vorsicht: Stellt sicher, dass ihr selber wieder Fuß fassen könnt!

FINISHING MOVE Wolf holt zum fatalen Meteor-Smash aus. Sein Kontrahent stürzt mit vollem Karacho in die Tiefe. BILD: N-ZONE

SCHWERTHIEB Einige Meteor-Smashes sind sehr praktisch, um zu verhindern, dass die Gegner die Plattform erreichen. BILD: N-ZONE

ARIVIDERCI Zeldas mächtiger Fußkick bereitet Kirby ein schnelles Ende. BILD: N-ZONE

» Eines der effektivsten Manöver, um euren Kontrahenten von der Plattform zu werfen, ist der Meteor-Smash. «

ALLE CHARAKTERE FREISCHALTEN

Es gibt zumeist drei unterschiedliche Wege, um einen versteckten Charakter in *Super Smash Bros. Brawl* freizuspielen: zum einen die klassische Methode, bei der ihr eine bestimmte Voraussetzung erfüllen und anschließend den jeweiligen Charakter im Kampf besiegen müsst. Alternativ dazu könnt ihr jede Figur über den Subraum-Emissär oder eine vordefinierte Anzahl an Brawl-Matches freischalten.

ACHTUNG:
Diese Methoden zum Freischalten von Secrets basieren auf der japanischen Fassung von *Super Smash Bros. Brawl* und könnten von der PAL-Version geringfügig abweichen. Sobald wir das europäische Spiel vorliegen haben, nehmen wir sämtliche Möglichkeiten zum Freispielen von Charakteren, Stages und anderen Goodies genau unter die Lupe und informieren euch in der regulären Ausgabe der N-ZONE über etwaige Änderungen.

CHARAKTER	KLASSISCHE METHODE	SUBRAUM-EMISSÄR	BRAWL-VARIANTE
Captain Falcon	Besteht den Classic-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" oder höher in weniger als 12 Minuten.	Besteht den Level, in dem Captain Falcon eurer Truppe beitritt.	Spielt 70 herkömmliche Brawl-Matches.
Falco	Besteht den 100-Gegner-Brawl.	Besteht den Level, in dem Falco eurer Truppe beitritt.	Spielt 50 herkömmliche Brawl-Matches.
Wolf	Besteht den Boss-Battle-Modus.	Begebt euch in den Ruinen-Level mit dem Aufzug. Fahrt bis ganz nach unten und lasst dabei die Tür auf eurem Weg aus. Geht anschließend durch die unterste Tür und besiegt Wolf.	Spielt 450 herkömmliche Brawl-Matches.
Ganondorf	Besteht den Classic-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer" oder höher mit Link oder Zelda.	Besteht den Level, in dem Ganondorf eurer Truppe beitritt.	Spielt 200 herkömmliche Brawl-Matches.
Pummeluff	Besteht den Classic-Modus mit jedem Charakter außer Ike.	Besiegt den Riesen-Diddy-Kong im östlichen Wald-Level am Meer, durchquert anschließend die erste über dem Wasser schwebende Tür und besiegt Pummeluff.	Spielt 350 herkömmliche Brawl-Matches.
Lucario	Besteht den Scheiben-Smash-Contest allein oder zu zweit auf allen Schwierigkeitsstufen.	Besteht den Level, in dem Lucario eurer Truppe beitritt.	Spielt 100 herkömmliche Brawl-Matches.
Luigi	Besteht den Classic-Modus, ohne ein Continue zu verbrauchen.	Besteht den Level, in dem Luigi eurer Truppe beitritt.	Spielt 22 herkömmliche Brawl-Matches.
Marth	Besteht den Classic-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.	Besteht den Level, in dem Marth eurer Truppe beitritt.	Spielt 10 herkömmliche Brawl-Matches.
Mr. Game & Watch	Besteht den Classic-Modus mit allen anderen 34 Charakteren.	Besteht den Level, in dem Mr. Game & Watch eurer Truppe beitritt.	Spielt 250 herkömmliche Brawl-Matches.
Ness	Wehrt zehn Projektile ab.	Besteht den Level, in dem Ness eurer Truppe beitritt.	Spielt 5 herkömmliche Brawl-Matches.
R.O.B.		Besteht den Level, in dem R.O.B. eurer Truppe beitritt.	Spielt 160 herkömmliche Brawl-Matches.
Snake	Spielt 15 herkömmliche Brawl-Matches auf Shadow Moses Island.	Besteht den Level, in dem Snake eurer Truppe beitritt.	Spielt 130 herkömmliche Brawl-Matches.
Sonic		Besteht den Subraum-Emissär.	Spielt 300 herkömmliche Brawl-Matches.
Toon Link	Besteht den Classic-Modus mit Link auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, ohne ein Leben zu verlieren.	Passiert mit Link die erste Tür des südwestlichen Wald-Levels und besiegt anschließend Toon Link.	Spielt 400 herkömmliche Brawl-Matches.

DER BOSS-BATTLE-MODUS

Der Boss-Battle-Modus stellt euch vor eine große Herausforderung: Ihr müsst alle zehn Bossgegner des Subraum-Emissärs nacheinander bekämpfen – wahlweise auch zu zweit. Um diesen Modus freizuschalten, müsst ihr lediglich den kompletten Subraum-Emissär durchspielen.

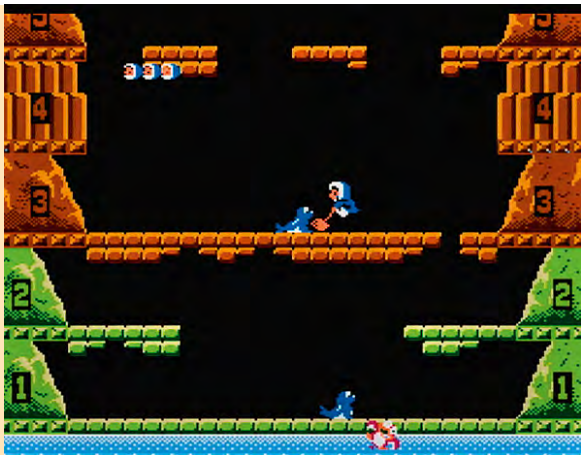
DER ALL-STAR-MODUS

Im All-Star-Modus müsst ihr nacheinander gegen alle Charaktere des Spieles antreten und dieser ist sowohl allein als auch zu zweit spielbar. Um diese Spielvariante freizuschalten, müsst ihr lediglich alle versteckten Protagonisten erspielen.

VERSTECKTE MEISTERSTÜCKE

Fünf Meisterstücke könnt ihr im Laufe des Spieles freischalten. Hier erfahrt ihr, wie das funktioniert!

SPIEL	VORAUSSETZUNG
Donkey Kong (NES)	Spielt Super Smash Bros. Brawl mindestens 10 Stunden.
F-Zero (SNES)	Wählt Captain Falcon im letzten Level des Subraum-Emissärs und schließt den Kampf erfolgreich ab.
Zelda: Ocarina of Time (N64)	Spielt 10 Brawl-Matches mit Toon Link.
Super Mario Bros. 2 (NES)	Gewinnt 5 herkömmliche Brawl-Matches mit Peach.
Super Mario World (SNES)	Spielt 3 Mal auf der Melee-Stage Yoshi's Island.



GEHEIME STAGE STUDIO-SETS

Wenn ihr besonders viel Ausdauer und Kreativität beim Erschaffen eigener Kampf-Arenen beweist, schaltet ihr nach und nach zusätzliche Stage Studio-Teile frei. Folgende Sets könnt ihr erringen:

STAGE STUDIO-SET	VORAUSSETZUNG
Anfänger-Set	Kreiert 5 eigene Areale mit dem Stage Studio.
Experten-Set	Spielt 10 Mal auf einer eigens erstellten Stage.
Meister-Set	Kreiert 15 eigene Areale mit dem Stage Studio.

ALLE STAGES FREISCHALTEN

Ebenso geheimnisumwoben wie die Charaktere präsentieren sich die versteckten Stages. Nur sind diese in *Super Smash Bros. Brawl* relativ leicht freizuspielen. Haltet euch dafür einfach an folgende Anweisungen:

STAGE	VORAUSSETZUNG
Green Hill Zone	Schaltet Sonic frei.
Die weite See	Schaltet Toon Link frei.
2D-Welt II	Schaltet Mr. Game & Watch frei.
Luigis Mansion	Spielt 3 Brawl-Matches mit Luigi.
Donkey Kong Classic	Spielt 20 Brawl-Matches mit Donkey Kong.
Mario Bros.	Besteht Event-Match 19.
Speersäule	Besteht Event-Match 25.
Electroplankton	Besteht Event-Match 28.
Big Blue (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches mit Captain Falcon.
Green Greens (Melee-Stage)	Spielt 20 Brawl-Matches mit Kirby.
Pokémon Stadium (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches in Pokémon Stadium II.
Tropen Trubel (Melee-Stage)	Spielt 10 Brawl-Matches auf irgendeiner Melee-Stage.

ALLE ZIELSCHEIBEN-STAGES FREISCHALTEN

Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Zielscheiben-Contests, von denen die letzten vier freigeschaltet werden müssen. Dies schafft ihr, indem ihr den Classic-Modus auf mehreren verschiedenen Schwierigkeitsgraden besteht.

ZIELSCHEIBEN-STAGE	VORAUSSETZUNG
Level 1	Von Anfang an verfügbar.
Level 2	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Sehr Leicht" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 3	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Leicht" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 4	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Mittel" oder einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad.
Level 5	Besteht den Classic-Modus zweimal auf „Schwer" oder einmal auf „Sehr Schwer".

Das Stage-Studio im Detail

Mit dem Level-Editor könnt ihr euch eure eigenen Kampf-Schauplätze erstellen. Allerdings gibt es einige Dinge, die ihr beim Kreieren eurer Traumarena beachten solltet. Hier erhaltet ihr die wichtigsten Tipps zum Stage-Bau.

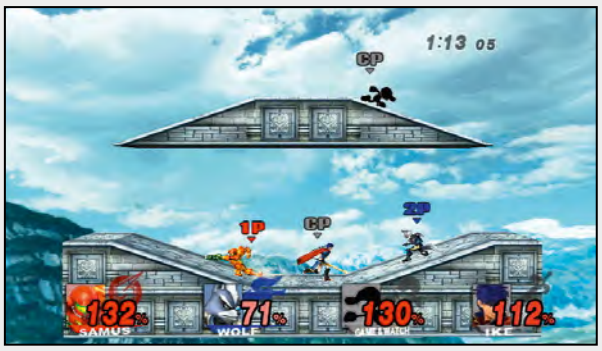
Grundsätzlich solltet ihr wissen, dass die künstliche Intelligenz der NPC-Gegner vor allem bei euren eigenen Stages stark zu wünschen übrig lässt. Eure computergesteuerten Kontrahenten agieren sehr unflexibel und spulen immer dasselbe Schema bei der Wegsuche ab, was für angenehme Prügel-Orgien mit der CPU eine möglichst simple Stage-Struktur voraussetzt. Gestaltet eure Arenen also lieber etwas weniger komplex und verzichtet auf das eine oder andere Detail.

DAS N-ZONE-BAUMHAUS Diese Stage sieht zwar spaßig aus, doch die künstliche Intelligenz kommt mit der Anordnung der Plattformen nicht zurecht (rechts). BILD: N-ZONE

Um eine einfach strukturierte Arena zu schaffen, haltet ihr euch am besten an das unkomplizierte Schema einer Grundfläche mit diversen Gimmicks. Das können sowohl kleinere Plattformen als auch Zusatzobjekte sein. Experimentiert ruhig ein bisschen, um die ideale Balance aus Kreativität und Einfachheit zu finden. Orientiert euch dazu an der Klassiker-Stage namens Battlefield.

EINFACH Diese Arena haben wir zwar einfach gehalten, zum Kämpfen ist sie aber ideal. Auch die NPC-Gegner kommen mit der simplen Struktur bestens zurecht (rechts). BILD: N-ZONE

Wer nicht so viel Wert auf gepflegtes NPC-Prügeln legt und lieber mit menschlichen Kontrahenten in den Ring steigt, der darf beim Arenen-Design aus dem Vollen schöpfen und seine ganze Kreativität unter Beweis stellen. Bei den vielen Möglichkeiten, die das Stage Studio bietet, sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Spickt den Boden mit Stacheln, setzt bewegliche Blöcke, rotierende Plattformen und aktive Transportbänder in die Luft. So kreiert ihr euren eigenen kleinen Spielplatz. Aber aufgepasst: Vom Computer gesteuerte Kontrahenten könnten mit zu wirren Arena-Strukturen ihre Probleme haben!



Abschließend servieren wir je ein inspirierendes Beispiel für eine große, komplexe und eine kleine, einfache Stage.

ÜBERSCHAUBAR Dieses einfache Konstrukt bietet hervorragende Voraussetzungen für gesittete Fights und eine gute Orientierung der KI. BILD: N-ZONE

VERWINKELT So abenteuerlich dieses Areal auch aussieht: Die Wegsuche der NPC-Figuren lässt arg zu wünschen übrig. BILD: N-ZONE

Die Macht der Metamorphose

Ein kleiner Tipp für all diejenigen, die liebend gern mit Samus, Zelda und dem Pokémon-Trainer spielen. Ihr könnt vor jedem Kampf festlegen, in welcher Form ihr antreten wollt. Um im Charakter-Bildschirm zwischen Zelda und Shiek bzw. Schiggy, Bisaknosp und Glurak zu wählen, tippt ihr einfach mit eurem Cursor auf die entsprechende Figur in eurem Charakter-Slot. Diese leuchtet dann auf und am unteren Rand des Kastens erscheint der jeweilige Name.

Aber auch Samus Aran kann ihren High-Tech-Anzug vor dem Kampf ablegen und im hautengen Zero Suit antreten. Dazu haltet ihr während der Charakter-Auswahl einfach den Schildknopf gedrückt und bestätigt mit Start, um auf den Stage-Bildschirm zu gelangen. Jetzt seht ihr statt Samus' normalem Zeichen in der oberen rechten Ecke das Symbol von Zero Suit Samus. Dieser Trick funktioniert übrigens auch in allen anderen Spielmodi. Und das war noch längst nicht alles: Auch während eines Kampfes vermag es die Space-Ikone, in ihre freizügigeren Klamotten zu schlüpfen – und zwar ohne Ultra-Smash! Hierzu müsst ihr sehr schnell folgende Verspottungsposen eingeben: oben, unten, oben. Anschließend legt Samus ihren Varia Suit ab und kämpft im Zero Suit weiter.

Der Homerun-Contest

Um den Homerun-Wettbewerb erfolgreich zu absolvieren, dürft ihr nicht einfach wild auf den Sandsack eindreschen, sondern müsst taktisch klug vorgehen. Durch Combo-Attacken verursacht ihr den meisten Schaden an eurem Ziel. Doch auch stark schädigende und gleichzeitig wenig durchschlagskräftige Angriffe sind hierbei sehr effektiv.

Im Gegensatz zum Homerun-Contest in *Melee* verfügt eure Plattform diesmal über einen unsichtbaren Energieschild, der den Sandsack in eurer Nähe hält. Dennoch solltet ihr nicht beliebig drauflos prügeln, denn durch eine zu starke Attacke könnte der Sandsack die Barriere durchbrechen und irrtümlicherweise im Aus landen. Die optimale Taktik zum Schädigen des Objektes besteht aus einfachen Vertikal-Manövern. Sprich: Ihr solltet den Sack mit starken oberen Attacken in die Luft befördern und anschließend mit einem unteren Luft-Angriff wieder zurück auf den Boden holen. Wiederholt ihr diese Prozeduren ein paar Mal, sollte die Prozentanzeige des Sandsacks im Nu anschwellen.

Um wirkliche Rekorde zu brechen, sollte der Sandsack wenigstens 70–80% Schaden erlitten haben – optimalerweise liegt die Prozentzahl sogar über 100. Krallt euch nun den beiliegenden Baseballschläger und gebt dem Objekt mit einem ordentlichen Baseballschläger-Smash Schmackes!

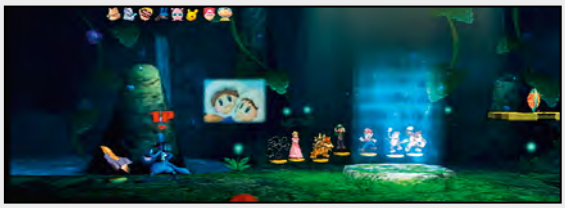
Tipps zum Sammeln von Trophäen

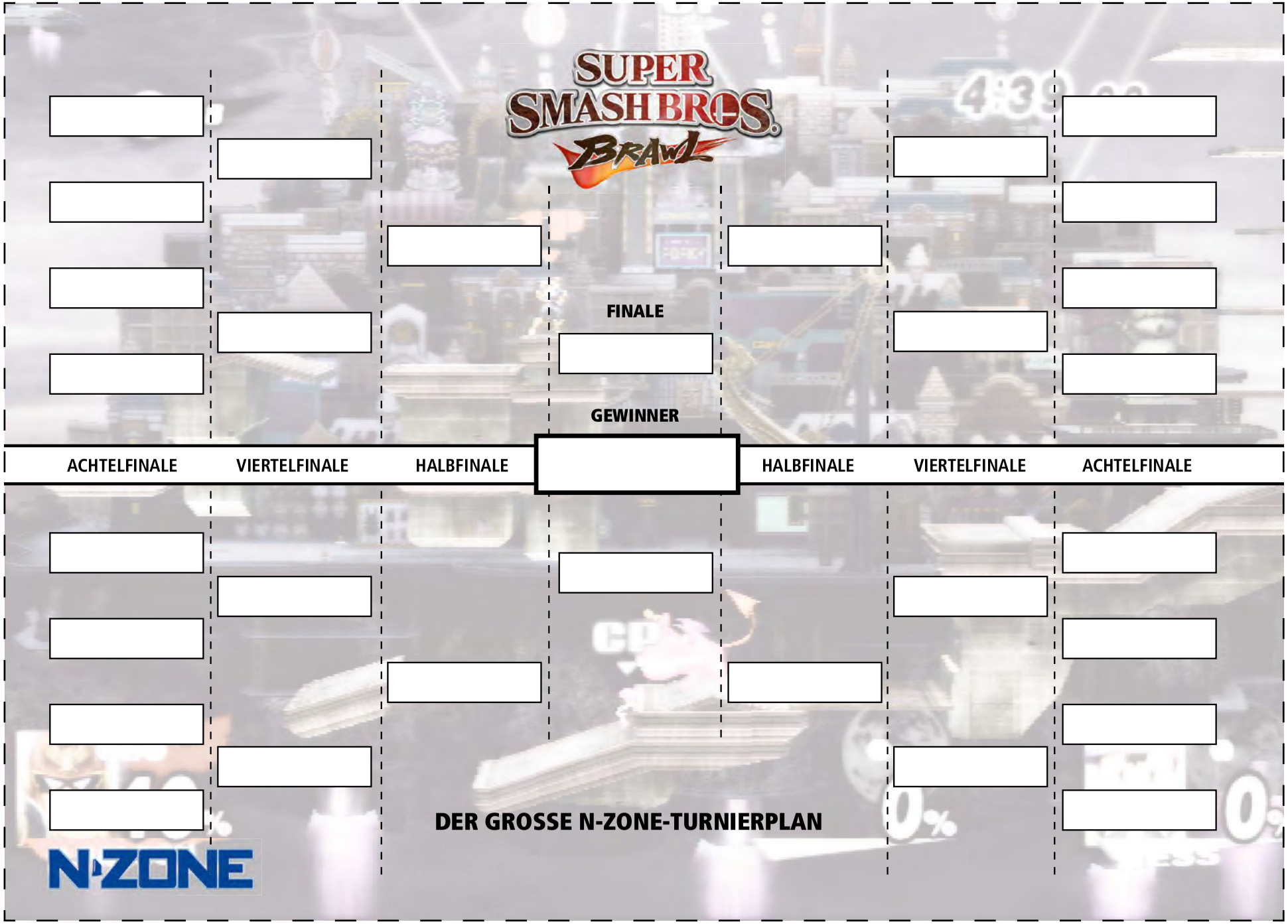
Die wertvollen Trophäen sind vor allem bei den Jägern und Sammlern sehr beliebt. Und diesmal könnt ihr die begehrten Objekte nicht nur durch einfaches Einsammeln in euren Besitz bringen, sondern sie auf die verschiedensten Arten erbeuten. Hier haben wir ein paar Tipps für euch parat, wie ihr eure Trophäen-Sammlung aufstocken könnt:

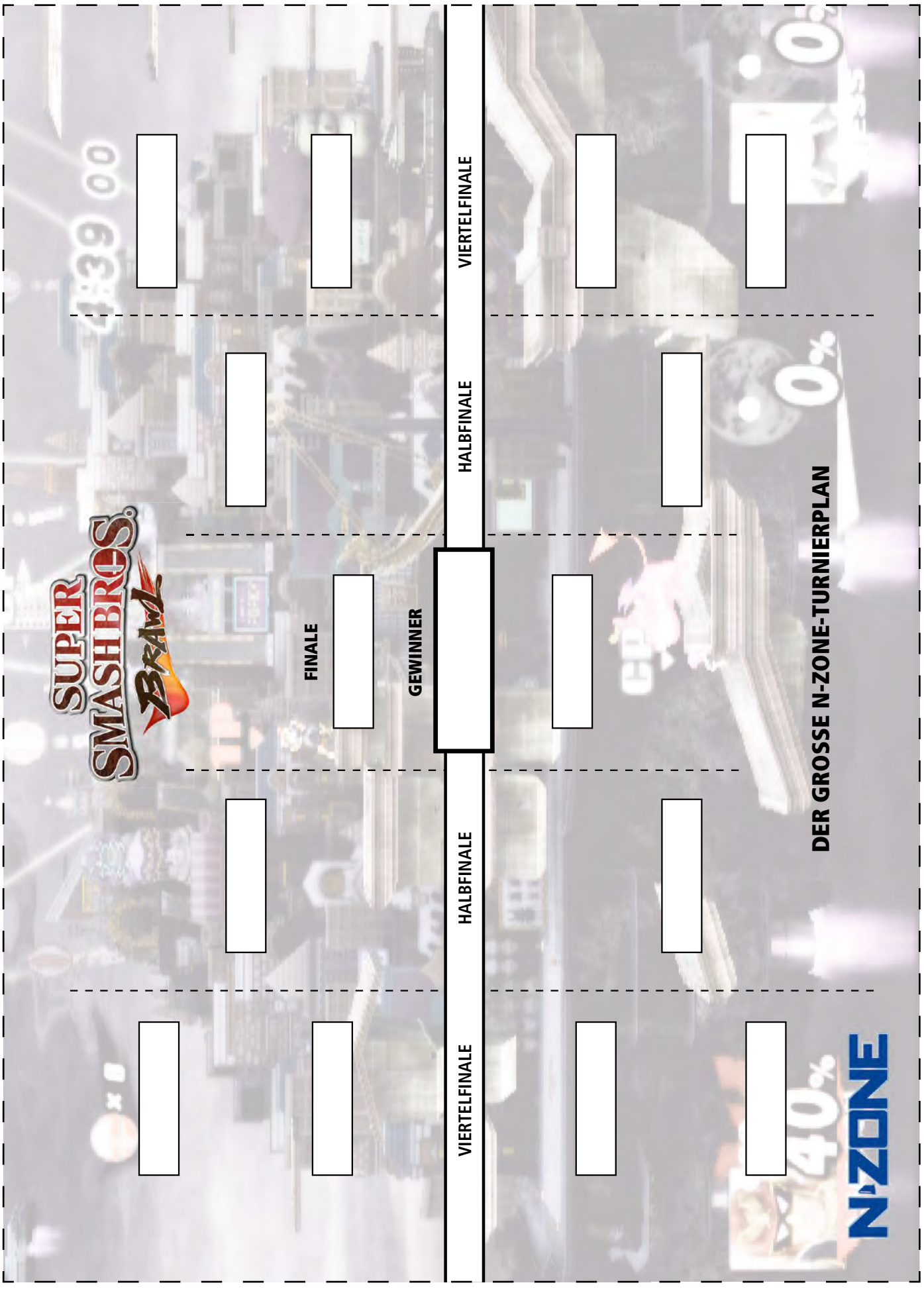
1. Fleißig sammeln! Wann immer euch eine Trophäe im Subraum-Emissär oder den anderen Spielmodi ins Auge sticht, solltet ihr zuschlagen. Allerdings ist auch Vorsicht geboten: So manche verlockende Statue hat dem einen oder anderen Smash-Bruder schon sein virtuelles Leben gekostet. Wägt sorgfältig ab, ob ihr beispielsweise im Subraum-Emissär bei zu großer Bedrohung durch böse Widersacher nicht doch lieber auf eine Trophäe verzichten solltet, anstatt im schlimmsten Fall vielleicht mit einem Continue dafür zu bezahlen.

2. Den Trophäensockel verwenden! Wann immer ihr im Adventure-Modus auf das golden schimmernde Item stoßt, solltet ihr nicht lange zögern und zupacken. Denn sobald ihr einen Gegner damit bewerft, verwandelt er sich in eine wertvolle Trophäe, die ihr anschließend aufsammeln könnt. Allerdings sind manche Feinde zäh und lassen sich nicht einfach so in eine Ministatue verwandeln. Hier müsst ihr Hand anlegen und die Energie des Objektes eurer Begierde durch Attacken auf ein Minimum senken. Erst dann lassen sich auch die ganz widerspenstigen Gegner auf den Trophäensockel bannen.

3. Die Münzschleuder verwenden! Mit dem kultigen Flipperautomaten könnt ihr euch nicht nur Sticker unter den Nagel reißen, sondern auch Trophäen sammeln. Sobald ein besagtes Objekt auf dem Spielfeld auftaucht, solltet ihr voll draufhalten. Denn eine Trophäe braucht ein paar Treffer, bis sie vom Münzschleuder-Tisch herunter und euch in die Tasche springt. Gebt zudem auf herumfliegende Raketen Acht!

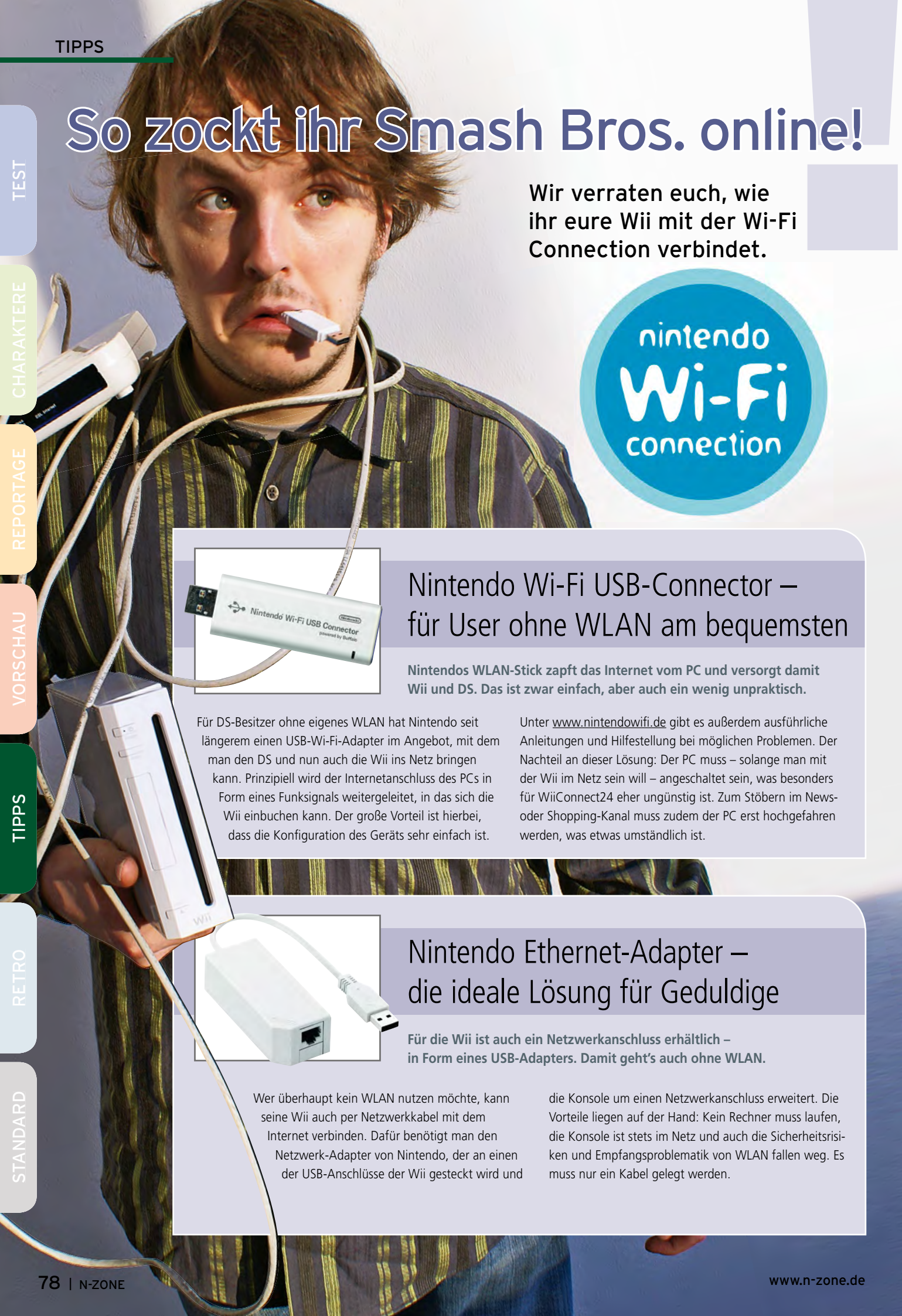



SUPER SMASH BROS. BRAWL
FINALE
GEWINNER
ACHTELFINALE
VIERTELFINALE
HALBFINALE
HALBFINALE
VIERTELFINALE
ACHTELFINALE
DER GROSSE N-ZONE-TURNIERPLAN
N-ZONE


SUPER SMASH BROS. BRAWL
DER GROSSE N-ZONE-TURNIERPLAN
VIERTELFINALE
HALBFINALE
FINALE
GEWINNER
HALBFINALE
VIERTELFINALE
N-ZONE

So zockt ihr Smash Bros. online!

Wir verraten euch, wie ihr eure Wii mit der Wi-Fi Connection verbindet.



Nintendo Wi-Fi USB-Connector – für User ohne WLAN am bequemsten

Nintendos WLAN-Stick zapft das Internet vom PC und versorgt damit Wii und DS. Das ist zwar einfach, aber auch ein wenig unpraktisch.

Für DS-Besitzer ohne eigenes WLAN hat Nintendo seit längerem einen USB-Wi-Fi-Adapter im Angebot, mit dem man den DS und nun auch die Wii ins Netz bringen kann. Prinzipiell wird der Internetanschluss des PCs in Form eines Funksignals weitergeleitet, in das sich die Wii einbuchen kann. Der große Vorteil ist hierbei, dass die Konfiguration des Geräts sehr einfach ist.

Unter www.nintendowifi.de gibt es außerdem ausführliche Anleitungen und Hilfestellung bei möglichen Problemen. Der Nachteil an dieser Lösung: Der PC muss – solange man mit der Wii im Netz sein will – angeschaltet sein, was besonders für WiiConnect24 eher ungünstig ist. Zum Stöbern im News- oder Shopping-Kanal muss zudem der PC erst hochgefahren werden, was etwas umständlich ist.

Nintendo Ethernet-Adapter – die ideale Lösung für Geduldige

Für die Wii ist auch ein Netzwerkanschluss erhältlich – in Form eines USB-Adapters. Damit geht's auch ohne WLAN.

Wer überhaupt kein WLAN nutzen möchte, kann seine Wii auch per Netzwerkkabel mit dem Internet verbinden. Dafür benötigt man den Netzwerk-Adapter von Nintendo, der an einen der USB-Anschlüsse der Wii gesteckt wird und die Konsole um einen Netzwerkanschluss erweitert. Die Vorteile liegen auf der Hand: Kein Rechner muss laufen, die Konsole ist stets im Netz und auch die Sicherheitsrisiken und Empfangsproblematik von WLAN fallen weg. Es muss nur ein Kabel gelegt werden.

WLAN – ab Werk der beste Weg ins Internet

Ob 11 oder 54 Mbit/s, Wii kommt wunderbar mit Funknetzwerken klar. Besitzer eines WLAN-Routers können sofort ins Netz.

OPTIMAL Ein WLAN-Router wie dieser hier ist für Wii der beste Internet-Zugang. BILD: LINKSYS

Von Haus aus kann sich Wii in WLAN-Netze vom 802.11-Standard einwählen, in die bei uns üblichen Funk-Hotspots eben. Die nötigen Mittel bringt die Konsole mit und erlaubt es, nach vorhandenen Accesspoints zu suchen und sich nach Eingabe des Passworts damit zu verbinden. Alle üblichen Verschlüsselungsmethoden werden dabei unterstützt, ihr könnt also euer WLAN mit der sicheren WPA2-Codierung schützen. Der Nintendo DS versteht im Vergleich nur das veraltete WEP – ein leicht zu knackender Schutz.

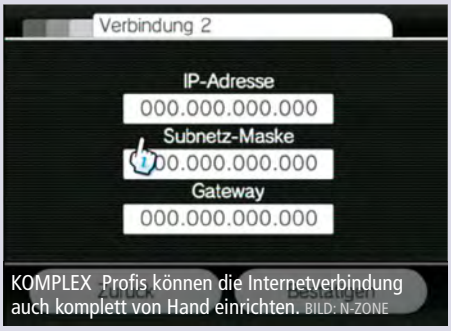
WAS BRAUCHE ICH?

Für ein eigenes Funknetz benötigt ihr einen WLAN-Router oder einen Accesspoint. Der Router ist heutzutage in der Regel beim DSL-Anschluss schon mit dabei und ein Accesspoint ist eine Möglichkeit, sein Kabelnetzwerk nachträglich um einen Funk-Hotspot zu erweitern. Schon ab 50 Euro sind brauchbare Modelle zu haben. Beide Geräte benötigen jedoch eine recht komplexe und umfangreiche Konfiguration via Netzwerk, die sich nur erfahrene User zutrauen sollten.

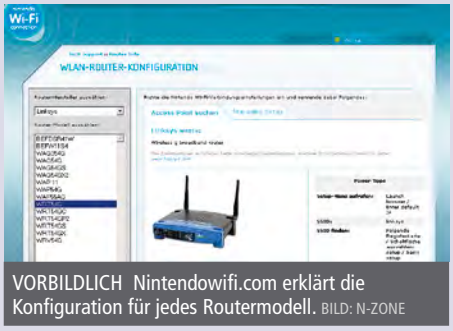
WAS MUSS ICH BEACHTEN?

Da WLAN mit normalem Funk arbeitet, gibt es einige Punkte, die ihr beim Einrichten eurer Wii beachten solltet.

- Die Konsole sollte nicht zu weit weg vom WLAN-Hotspot stehen. Etwa 15 Meter sollten drin sein, doch Betonwände und Metallflächen können den Empfang stark beeinträchtigen.
- In der Nähe sollten sich keine weiteren Funk-Geräte befinden, das betrifft auch DECT-Telefone, Bluetooth-Geräte oder ein Babyphon. Auch Mikrowellen stören WLAN!
- Wii und WLAN-Router sollten sich auf derselben Etage befinden, da sich bei den üblichen Antennen der Funk horizontal ausbreitet.
- Verschlüsselt euer Funknetz so gut wie möglich. WPA2 ist besser als WPA. Schlechter ist WEP, das aber immer noch besser als gar keine Verschlüsselung ist.
- Richtet einen MAC-Filter ein, sodass nur Geräte mit bestimmter MAC in euer WLAN dürfen.
- Auf www.nintendowifi.com findet ihr eine Liste der Wii- und DS-kompatiblen Routermodelle.



KOMPLEX Profis können die Internetverbindung auch komplett von Hand einrichten. BILD: N-ZONE



VORBILDLICH Nintendowifi.com erklärt die Konfiguration für jedes Routermodell. BILD: N-ZONE

Glossar

Die wichtigsten Begriffe aus der Welt von WLAN und Netzwerken – für euch erklärt.

WiFi

Steht für Wireless Fidelity und ist kein Funkstandard, sondern eher ein Synonym für WLAN. Entstand ursprünglich als Gütesiegel für WLAN-Hardware.

SSID

Steht für Service Set Identifier. Gemeint ist die Kennung des WLAN-Netzwerkes. Die SSID taucht stets als Netzwerkname auf und lässt sich frei einstellen.

MAC

Steht für Media Access Control. Die MAC-Adresse ist eine einzigartige Kennung von Netzwerkhardware und dient der Identifikation von LAN und WLAN-Geräten. Mittels Filter-Regeln kann man bestimmten Geräten den Zugang zu Netzen erlauben oder verweigern.

WEP

Steht für Wired Equivalent Privacy, eine eher einfache Verschlüsselungsmethode für WLAN-Signale.

WPA

Steht für Wi-Fi Protected Access, eine fortgeschrittene Verschlüsselungsmethode in WLAN-Netzen. WPA ist WEP stets vorzuziehen.

Router

Bei Routern handelt es sich um kleine Vermittlungsrechner, die zwischen mehreren Netzwerken arbeiten. Bei einem DSL-Anschluss ist üblicherweise ein Router enthalten, der zwischen den angeschlossenen PCs und dem Internet vermittelt. Viele Router haben heutzutage eine WLAN-Einheit integriert.

Der Smash-Retro-Rückblick

Wir lassen zwei Generationen Super Smash Bros. Revue passieren!

TOMS MEINUNG:

Ganz ehrlich, Super Smash Bros. hat mich schon auf dem Nintendo 64 nicht die Bohne interessiert. Die Kämpfe waren für mich viel zu hektisch und auch spielerisch gab es viel zu wenig Tiefgang. Ganz anders bei Prügelspielen wie Street Fighter auf dem Super Nintendo Entertainment System: Da mussten komplexe Tastenkombinationen auswendig gelernt werden – genau das Richtige für Prügelprofis! Allerdings habe ich Super Smash Bros. auch einige Male angezockt, vorrangig natürlich mit Kollegen und Freunden. Nur war ich immer recht froh, wenn wir das Modul von Mario Kart 64 in den Nintendo-64-Schacht legten. Der Fun-Racer war weitaus weniger hektisch und es gab durch die Battle-Matches wesentlich mehr Abwechslung. Da habe ich die schlichte Optik gerne in Kauf genommen. Ich bleib dabei: Mit Smash Bros. werde ich nie warm!

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

DAVIDS MEINUNG:

Ich und Super Smash Bros.? Nee, das passte einfach nicht zusammen! Wenn man mich früher gefragt hatte, ob ich Lust auf ein Smash-Match habe, dann schüttelte ich immer den Kopf. Das Gameplay hat mich damals einfach nicht gereizt. Stattdessen fand ich Soul Calibur auf der Dreamcast oder Tekken auf der PlayStation wesentlich cooler. Erst Super Smash Bros. Melee hat bei mir einen kleinen Wandel ausgelöst: Mit Freunden war es eine Riesengaudi, mit Mr. Game & Watch (den immer alle unterschätzten) den anderen zu zeigen, wo der Hammer hängt! Sehr cool fand ich auch die Trophäensammlung, die es im N64-Original noch nicht gab. Wenn ich allerdings Smash Bros. Brawl betrachte und den Subraum-Emissär-Modus spiele, dann bemerke ich erst, welche Modi in Melee gefehlt haben. Ich bin halt einfach ein moderner Zocker!

BILD: NINTENDO

schon Melee hat meine Neigung zu Nintendos Prügelspielserie grundlegend geändert: Ich weiß noch genau, als ich mir das Spiel am 24. Mai 2002 in einem Bamberger Kaufhaus gekauft habe. Oh Mann – was muss ich für ein Smash Bros.-Fan sein, dass ich mich heute noch genau an den Release erinnern kann … Aber jetzt bin ich mal gespannt, was die Kollegen seinerzeit über die Vorgänger von Brawl geschrieben haben. Gleich auf die nächsten Seiten blättern!

CHRISTOPHS MEINUNG:
Verzeiht mir, aber ich habe Smash Bros. erst auf dem GameCube so richtig schätzen (und lieben) gelernt. Die Nintendo-64-Version habe ich damals nicht selbst besessen, sondern mir nur von einem Freund ausgeliehen. Aber es ist schon komisch, dass mich die Zielscheiben-Wettbewerbe länger motivierten als der Standard-Kampfmodus. Auch fand ich nicht ganz so prickelnd, dass man nur vier Kämpfer freispielen konnte. Zwölf Helden erscheinen mir im Nachhinein auch ein bisschen wenig – bei Brawl kann ich beispielsweise ganze 35 Figuren steuern! Aber

THOMAS' MEINUNG:
Super Smash Bros. 64 schlug damals genau zu einer Zeit auf, die von regelmäßigen Multiplayer-Scharmützeln auf dem N64 geprägt war, und so verwundert es mich im Nachhinein kaum, dass in meiner Kampfstatistik zum Teil vierstellige Werte auftauchen. Dabei bot der Titel kaum Content und sobald sich die Kämpfer auf einer Stage etwas voneinander entfernten, lief das Spiel in Zeitlupe ab. Heutzutage kann ich es daher kaum noch spielen. Mit Super Smash Bros. Melee steigerte sich Nintendo in das Spielprinzip immens hinein. Zum Glück, denn sonst läge die Messlatte für Brawl heute nicht so weit oben. Allein an den Singleplayer-Modi hab ich mich damals eine halbe Ewigkeit hochgezogen. Wenig verwunderlich, es gab schließlich unzählige Goodies freizuschalten. Leider war die GameCube-Ära eine Dürrephase, was das Konsolengaming in meiner unmittelbaren Umgebung anging. Daher war ich seinerzeit auch heilfroh über den Adventure-Mode, die Event-Matches und die hohe Anzahl an freischaltbaren Charakteren und Stages. An meine SSB64-Spielzeit kam ich mit dem Titel trotz massiger Einstellungsmöglichkeiten für den Mehrspieler-Modus nicht heran, qualitativ war er jedoch besser. Wie gut, dass Nintendo Brawl einen Online-Modus spendiert.

Super Smash Bros. in der N-ZONE

Was waren das noch für Zeiten, als das erste Super Smash Bros. für das gute, alte N64 erschienen ist. Über acht Jahre ist es nun her, seitdem die N-ZONE das kultige N64-Gekloppe getestet hat. Wisst ihr noch, was die Tester damals geschrieben haben, welche Kritikpunkte sie hatten und welche Elemente Lob einheimsen konnten? All das könnt ihr auf den folgenden Seiten noch einmal nachschlagen! Wir haben für euch jeweils die ersten Importtests zu Super Smash Bros. und Super Smash Bros. Melee rausgekramt und abgedruckt. Viel Spaß auf den folgenden sechs Seiten!

Super Smash Bros.
Erscheinungsjahr: November 1999
Import-Test in Ausgabe 03/1999
PAL-Test in Ausgabe 01/2000

Super Smash Bros. Melee
Erscheinungsjahr: Mai 2002
Import-Test in Ausgabe 01/2002
PAL-Test in Ausgabe 06/2002
Komplettlösung in Ausgabe 06/2002

Im Beat 'em-Up-typischen Training Mode könnt ihr ohne störende Gegenwehr alle Aktionen üben.

Im dunklen Metroid-Level gibt es atmosphärisch gelungene Lichteffekte auf den Kämpfern zu sehen.

Beat 'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

SMASH BROTH

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2. HÄLFTE 1999

Mit Smash Brothers hat eines der ungewöhnlichsten Nintendo-Spiele überhaupt den Weg in die japanischen Regale gefunden – wir nahmen genau unter die Lupe, was das Beat 'em Up mit vielen bekannten Nintendo-Charakteren ausser der Idee zu bieten hat.

INFO

Das Intro

Das flotte Intro von Smash Brothers stimmt vorzüglich auf das Spiel ein. Einer kurzen Anfangssequenz, bei der einer der Kämpfer als Spielzeug zum Leben erwacht (Toy Story läßt grüßen!), folgt eine blitzschnelle Abfolge von Animationen, in denen die einzelnen Charaktere mit einigen Moves vorgestellt werden, bevor ein Sprecher den Titel des Spiels ansagt. Dies erinnert wohl nicht zufällig sehr stark an einige aktuelle Capcom-Beat 'em-Up-Intros aus der Spielhalle.

Die Anfangssequenz ist äußerst rasant geschnitten und stellt alle Kämpfer kurz vor. Links erwacht Samus gerade zum Spielzeugleben.

Pikachu taucht zuerst aus einem PokeMonsterball auf.

ERS

Obwohl es eigentlich wie ein normales Beat 'em Up anmutet, ist nicht der K.o. das Ziel! Bei Smash Brothers besteht die Bedingung für den Sieg darin, alle Gegner so oft wie möglich vom Rand der jeweiligen Stage zu stoßen. Hierzu stehen den Spielfiguren jeweils eine Handvoll Moves zur Verfügung, die in normale Attacken und Special-Moves unterteilt sind. Beide können mittels eines normalen Blocks zeitlich begrenzt abgewehrt werden, Wurftechniken komplettieren die grundsätzliche Prügelspiel-Ausstattung. Da nicht alle Angriffe den Gegner weit wegschleudern, solltet ihr die Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand nicht vergessen. Hat sich diese zu mindestens 100% gefüllt, kann jeder Treffer für euch den endgültigen Abflug ohne Chance auf eine Rückkehr auf die Plattform bedeuten. Da die Stages wie kleine Ausschnitte aus einem Jump&Run wirken (man kann beliebig eine Ebene hinauf – oder auch wieder herunter – springen), steht allen Spielfiguren ein Doppelsprung zur Verfügung, der euch im Falle eines Sturzes vom Plattformrand oft noch einmal retten kann. In besonders kritischen Situationen könnt ihr euch gerade eben noch am Plattformrand festhalten und dann wieder hochziehen.

Nintendo-Legenden unter sich

Die acht anfangs anwählbaren Spielfiguren lesen sich wie ein Who Is Who der Nintendo-Spielegeschichte. Neben dem berühmt-berüchtigten Mario samt Knuddeldrachen-Begleitung Yoshi gibt es ein Wiedersehen mit Kirby, Donkey Kong, Link sowie Pokemon-Leitfigur Pikachu und der Heldin aus den Metroid-Spielen, Samus Aran. Selbstverständlich sind alle mit den zu erwartenden Angriffen ausgestattet, so greift Mario beispielsweise neben einigen aus Super Mario 64 bekannten Angriffen auch auf die Feuerbälle aus früheren Teilen der Klempner-Saga zurück – inklusive des Original-Soundeffekts! Link benutzt Schwert und Bomben, während Samus und Fox McCloud keinen Moment zögern, auf jegliche Fairness zu verzichten und ganz rabiat zu Schußwaffen zu greifen. Damit das Spielgeschehen nicht ganz auf einige Aktionen beschränkt bleibt, hat Nintendo Smash Brothers zahlreiche Extra-Items spendiert. Die Power-Ups reichen von der Feuerblume aus frühen Mario-Abenteuern über die Monster-Balls aus Pokemon und die Mario-typischen Schildkrötenpanzer bis hin zu einem echten Original, dem Hammer aus dem klassischen Donkey Kong-Spiel. Dieser wird sogar genau wie damals angewendet: Eure Spielfigur läuft pausenlos auf alles einhämmernd durch die Stage, bis das Extra nachläßt – ihr könnt lediglich die Richtung verändern.

Multiplayer geht vor!

Während der Einzelspieler-Modus eigentlich nur so lange motivieren kann, bis man die vier zusätzlichen Kämpfer freigespielt hat, liegt die eigentliche Stärke von Smash Brothers natürlich in Multiplayer-Sessions. Wer nicht die benötigten vier Spieler auftreiben kann, sollte die fehlenden Kontrahenten vom N64 steuern lassen, denn der Zockerspaß bei diesem Spiel steht in direktem Zusammenhang mit der Anzahl der Mitspieler. Wer Smash Brothers im 2-Player-Duell gegen einen Freund ausprobiert, wird schnell merken, daß es nicht wie ein gewöhnliches Beat 'em Up behandelt werden sollte. Bei einem vollen Screen dagegen erweist sich die sehr einfache Spielmechanik als Vorteil, denn der sonst recht dumpfe Spielablauf wird hier zum witzigen Chaos. Wenn man mit einer gezielten Aktion gleich mehrere Gegner ausschalten kann, kommt hier nämlich die typische Multiplayer-Schadenfreude auf.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Ein sehr merkwürdiger Titel, den Nintendo da veröffentlicht hat. Durch das extrem kleine Schlagrepertoire und die Fixierung auf das „von-der-Stage-Schubsen" in Kombination mit den zahlreichen Bonus-Items erinnert Smash Brothers teilweise eher an ein einfaches Actionspiel, die Beat 'em Up-typischen Taktikduelle weichen hier eigentlich immer gnadenlos chaotischen Schlägereien. Alleine ist die Sache nur kurzfristig interessant und zu zweit äußerst langweilig, aber mit drei oder vier Spielern kommt durchaus der gewohnte Multiplayer-Spaß auf. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Im Vs-Modus könnt ihr die Stage frei bestimmen. Zusätzlich zu den normalen acht gibt es noch eine versteckte.

Die superbunte und -kitschige Yoshi-Stage steht in bester Yoshi's Story-Tradition.

BEWERTUNG

Titel:	Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	58+4 Kämpfer
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion-Pak	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	2. Halbjahr 1999
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 75%
Sound: 74%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 75%

WER DARF'S SEIN? Zu Beginn stehen euch 14 Charaktere zur Auswahl.

AU BACKE! Mario hat einen Pokéball und er wird ihn auch benutzen.

TROPHÄENSAMMLUNG Wer fleißig ist, kann an die einhundert Trophäen abstauben.

SUPER SMASH BROS. DX

N-ZONE HIT

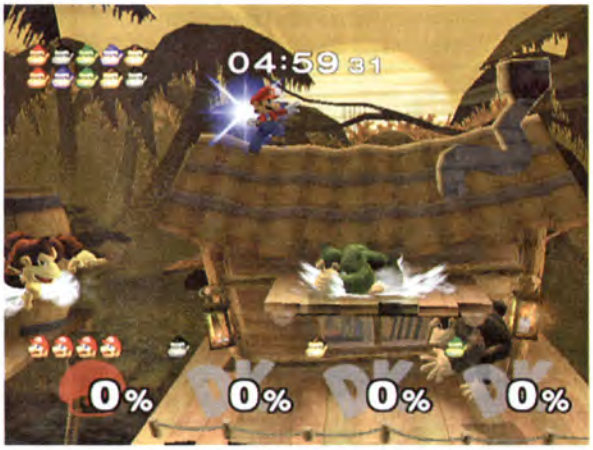
Jetzt wollen wir doch mal sehen, wer den größten Mumm im Nintendo-Universum hat. Super Smash Bros. DX lädt zum Schlagabtausch ein.

KÄMPFERISCHE DAME Samus Aran kann mit ihrem Schutzanzug jede Menge einstecken.

Es gibt Tage im Leben eines N-Zone-Redakteurs, wo man doch ins Grübeln geraten kann. Ein solcher Fall ist vor einigen Ausgaben eingetreten und macht nun Anstalten, sich zu wiederholen. Als wir in der Januar-Ausgabe 2000 das N64-Spiel *Super Smash Bros.* testeten, erwies sich der Titel nicht als die Spielspaßgranate, die wir gerne gesehen hätten. Zu hektisch war die Bildschirmprügelei der Nintendo-Stars und kaum vorhandene Special-Moves ließen das Geschehen auf dem Screen zur wilden Knopf-Hämmer-Orgie verkommen. Nur der nette Vierspielermodus und die Präsenz unserer Lieblinge rettete das Spiel vor dem Abrutschen in durchschnittliche Bereiche und bescherten ihm glatte 75 % in der Gesamtwertung. Merkwürdigerweise waren unsere Leser anderer Meinung und so sicherte sich der Titel einen Platz unter den besten N64-Spielen aller Zeiten und besetzt seit dem letzten Monat sogar den ersten Platz der Leser-Charts. Was ist geschehen? Hatten wir uns in der Wertung geirrt? Ein Blick auf die Wertungen der Konkurrenz und der ausländischen Kollegen beruhigte unser Gewissen. Beim aktuellen Nachfolger sieht die Sache ein wenig anders aus. Hier überschlagen sich die japanischen und amerikanischen Kollegen mit Lobeshymnen und die Famitsu vergab sogar den seltenen und heiß begehrten Platin-Award an *Super Smash Bros. DX*. Entsprechend neugierig waren wir auch, als endlich die japanische Importversion in unseren TestCube gelangte.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2002

MARIO LAND Im Adventure-Modus stromert ihr durch bekannte Welten.



ANGRIFF DER AFFENBANDE Mario muss zehn Donkey Kongs erledigen, um in den nächsten Abschnitt zu kommen.

AUTOMATENSPIEL Verdiente Spielmünzen wandelt ihr am Automaten in Trophäen um.

JETZT GEHT'S RUND! Wer behält in dieser wüsten Keilerei den Überblick?

FEUER! Pikachu benutzt die erbeutete Laserwaffe.

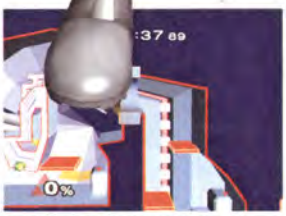
FEUERBEREIT Auch außerhalb des Cockpits setzt Fox McCloud gerne seine Laserwaffe ein.

Das Spiel der Spiele?

14 der größten Helden aller Nintendo-Spiele haben sich auf der Mini-DVD eingefunden, um klarzustellen, wer die größte Schlagkraft hat. Publikumslieblinge wie Mario, Pikachu und Link sind ebenso dabei wie der schurkische Bowser, der agile Donkey Kong oder die *Metroid*-Heldin Samus Aran. Daneben kann man drei der vier Geheimcharaktere (Fox McCloud, Captain Falcon und Ness) des Vorgängers jetzt sofort anwählen. Habt ihr euren Superstar gefunden, geht es in die Arena. So schlagt ihr euch gegen Pikachu in der Pokémon-Arena oder kämpft gegen Link vor Prinzessin Zeldas Palast. Wer den Vorgänger nicht kennt und völlig unbedarft losspielt, hat anfangs bestimmt leichte Probleme mit dem Spielprinzip. Im normalen Modus sucht man bei *Smash Brother DX* eine, von üblichen Prügelspielen gewohnte, Energieanzeige vergeblich. Stattdessen findet man bei jedem Charakter eine Prozentanzeige, die sich mit jedem einkassierten Treffer erhöht. Hat ein Charakter die 100-%-Marke überschritten, läuft er in Gefahr, beim nächsten heftigen Treffer aus dem Ring geschleudert zu werden und dadurch den Kampf zu verlieren. Ein klassischer Knockout ist hier nicht möglich, denn das Einzige, was zählt, ist ein Ring-out. Dafür steht eurem Helden neben einem normalen Angriffs- auch ein spezifischer Special-Move zur Verfügung, der zwar unbegrenzt angewendet werden darf, aber in seiner Ausführung Zeit kostet. So schleudert Pokémon Pikachu seine bekannten Energieblitze, Fox McCloud greift Han-Solo-like zur Laserwumme und Neu-

ERSTE BONUSRUNDE Hier müsst ihr jede Zielscheibe innerhalb eines Zeitlimits treffen.

ZWEITE BONUSRUNDE Kickt die herunterfallenden Trophäen in den mittleren Behälter.



DRITTE BONUSRUNDE Unter Zeitdruck müsst ihr so weit rennen, wie ihr könnt.

INFO

Starparade

14 Superstars aus dem Nintendo-Universum buhlen in der Charakter-Auswahl um eure Aufmerksamkeit. Die Liste der Kontrahenten liest sich in Super Smash Bros. DX jetzt wirklich wie ein Who's who der Videospielehelden im Nintendo-Universum.

Mario
Spiel: Super Mario Bros.
Es doch absolut klar, dass Nintendos Maskottchen bei dem Duell der Legenden dabei ist. Im Kampf der Besten sollte man sich vor seinem Aufwärtshaken in Acht nehmen.

Pikachu
Spiel: Pokémon
Für die einen ist es das niedlichste Pokémon der Welt. Für die anderen die größte Plage aller Zeiten. In der Arena sind seine Energieattacken jedoch sehr stark und gefürchtet.

Bowser
Spiel: Super Mario Bros.
Wenn Mario dabei ist, darf auch sein Erzfeind aus alten Zeiten, Bowser, nicht fehlen. Sein flammender Atem kann euch so manche Schadensprozente bescheren.

Peach
Spiel: Super Mario Bros.
Oh, ist sie ausnahmsweise mal nicht von Bowser entführt worden? Toll, dann gleich mal ab mit ihr in die Arena und etwas gegen ihren Ruf als hilfloses Blondchen tun.

Yoshi
Spiel: Yoshi's Story
Der kleine Dino sieht zwar so aus, als könnte er kein Wässerchen trüben, wenn er aber in der Arena steht, sind seine Eier-Attacken nicht von schlechten Eltern.

Donkey Kong
Spiel: Donkey Kong Country
Ugh! Wenn die Erntezeit der Bananen vorbei ist, treibt sich Donkey Kong gerne in der Smash-Brothers-Arena herum und zeigt mit roher Kraft, wer der Herr im Dschungel ist.

Captain Falcon
Spiel: F-Zero
Umgeben von einer Duftwolke aus Neutronenkraftstoff, kommt Falcon direkt von der Rennstrecke und zeigt, dass er auch im Kampf sowohl Kraft als auch Schnelligkeit besitzt.

Fox McCloud
Spiel: Lylat Wars
Bevor es Fox McCloud auf den Dinosaurier-Planeten verschlägt, setzt er seine Laserpistole jetzt schon im Kampf gegen seine Kollegen aus dem Nintendo-Universum ein.

Ness
Spiel: Earthbound
Earthbound ist zwar in Deutschland nie erscheinen, der Held Ness ist aber in Japan und den USA ein fester Bestandteil der Nintendo-Riege und darf als solcher hier natürlich nicht fehlen.

Ice Climbers
Spiel: Ice Climber
Na, wer kennt das Spiel noch, das im Karton des NES lag. Die beiden lustigen Ice-Climber-Eskimos bestechen durch echte Team-Arbeit und hauen sich gegenseitig raus.

Kirby
Spiel: Kirby's Dreamland
Kirby ist mal wieder dick und fett dabei, den Mund gehörig zu voll zu nehmen. Wenn es ihm gelingt, einen Gegner zu verschlucken, assimiliert er dessen Fähigkeiten.

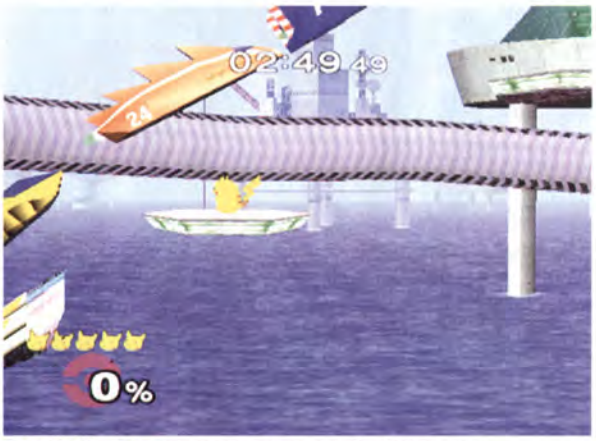
Samus Aran
Spiel: Super Metroid
Neben Fox McCloud haben wir hier den zweiten SciFi-Helden. Viele Fähigkeiten und ein Hang zum Minenlegen lassen sie die erste Wahl für High-Tech-Fans werden.

Zelda
Spiel: Zelda: Ocarina of Time
Bisher hat sich die Namensgeberin der Spiele um den Abenteurer Link sehr mit ihrer Präsenz zurückgehalten. Doch nun hat sie ihr Shiek-Outfit aus dem Schrank geholt und kloppt freudig mit.

Link
Spiel: The Legend of Zelda II
So muss ein wahrer Schwertkämpfer aussehen! Gewandt wie nie und mit locker-lässigem Ohrring verziert, steht der Fantasy-Held bereit, seinen Einhänder zu schwingen.

BITTE LÄCHELN Im Pausenmodus könnt ihr die Kamera positionieren und euren Star ins rechte Licht rücken.

POKÉMON UNTER SICH Pikachu hat Piepi im Kampf gegen Donkey Kong zu Hilfe gerufen und aus dem Pokéball befreit.



RENNSTRECKE In diesem Level lauft ihr Gefahr, von den F-Zero-Rennern überrollt zu werden.

INFO

Wo ist Joanna?

Das Rätselraten nimmt kein Ende. Ist Joanna Dark aus dem Superspiel Perfekt Dark nun wirklich dabei oder nicht? Der einzige Hinweis, dass sie vielleicht doch zur Kämpferriege gehören mag, bietet sich im Abspann des Spiels. Hier werden die Titel von Drittherstellern aufgelistet, deren Charaktere oder Gegenstände ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Und da taucht doch wirklich Perfekt Dark auf. Vielleicht schleicht sich ja doch noch die gute, alte Joanna ins Charakter-Select oder vielleicht hat man nur den vierten Pixel im dritten Level aus Perfekt Dark entliehen. Wir sind gespannt.

RÄTSEL Wo sind die hier erwähnten Perfekt-Dark-Goodies?

zugang Prinzessin Zelda kann sich in ihr offensiveres Alter Ego Shiek verwandeln. Darüber hinaus wimmelt es in den Levels von lustigen Items, die nur darauf warten, von euch eingesteckt zu werden. Neben unzähligen Waffen und heilender Verpflegung sind besonders die bekannten Pokébälle interessant. Einmal eingesackt, könnt ihr sie werfen und das darin verstaute Pokémon befreien. Dieses setzt nun seine Fähigkeiten gegen den Widersacher ein.

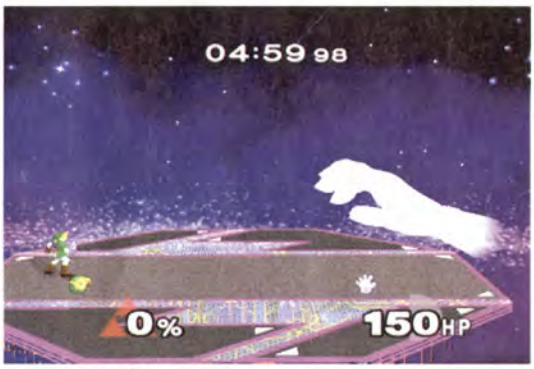
EINE FRAGE DER EHRE Mario hat seinen Titel als beliebtester Held zu verteidigen.

Mehr Abwechslung

Super Smash Bros. DX bietet aber mehr als eine bloße Keilerei. So ist das Herzstück des Spiels – wie bereits im Vorgänger – sicherlich der Mehrspielermodus, wo bis zu vier Leute gleichzeitig herausfinden können, wie sich ihr Lieblingsheld gegen die anderen All-Stars schlägt. Doch auch für Einzelspieler ist gesorgt. Im Adventure-Mode geht ihr mit eurem Helden auf eine große Entdeckungstour durch das Nintendo-Universum. Vorrangig eilt ihr durch Nachbauten bekannter Levels noch bekannterer Spiele und legt euch am Ende mit dem dazugehörigen Helden an. Das Ergebnis spielt sich wie ein Jump & Run mit Prügeleinlagen à la *Final Fight*. Hinzu kommen noch viele Event-Matches, die ihre eigenen Regeln aufstellen, und unzählige Optionen für den Mehrspielerkampf. Was aber den größten Motivationsschub ausmacht, sind die vielen Extras, die erst freigespielt werden müssen. Mindestens elf weitere Kämpfer (unter ihnen Luigi, Mewtu und Ganondorf) halten sich irgendwo auf der Mini-DVD versteckt und warten, genau wie einige geheime Arenen, auf ihre Entdeckung.

Technik satt

Zum Thema Grafik und Sound von *Super Smash Bros. DX* lässt sich nur sagen, dass beides absolut klasse geworden ist. Die Musik spielt altbekannte Themen in einer bis dahin nie gekannten Dynamik, was vor allen bei den *Legend of Zelda*-Stücken klar wird. Die Grafik



EISKALTES HÄNDCHEN Der finale Endgegner sieht extrem harmlos aus, hat jedoch einige fiese Attacken auf Lager.

COOLE HILFSMITTEL Im ungleichen Zweikampf setzt Pikachu eine explosive Sprengkapsel gegen Link ein.

ZUSÄTZLICHE LUFTUNTERSTÜTZUNG Im Abenteuermodus eilt das heldenhafte Starfox-Team Fox McCloud zu Hilfe.

geriet bei unseren Test-Sessions nur einmal ins Stocken, als die Vielzahl der Objekte wirklich überhand nahm. Technischer Hauptkritikpunkt ist aber die Steuerung. Die Genauigkeit lässt sehr zu wünschen übrig, wodurch besonders Sprünge sehr schwer zu kalkulieren sind. Bei einigen Levels im Adventure-Modus und der Donkey-Kong-Stage sind damit Anfälle extremer Frustration vorprogrammiert. Nimmt man alles zusammen, so ist *Super Smash Bros. DX* ein schön gemachtes Potpourri der größten Nintendo-Titel, das sich besonders an Gelegenheitsspieler und junge Nintendo-Fans wendet. Für Prügelspielenthusiasten ist der Titel jedoch immer noch viel zu hektisch und unübersichtlich. Wir haben hier ein sehr motivierendes Spiel, das sich zwar seinen Hitstempel redlich verdient hat, aber dennoch einen Respektabstand zur 90er-Wertung halten muss.

Jean-Reiner Jung

UNTOTEN-ALARM! Ob Pikachus Energieattacke auch gegen die Zombies in Ganondorfs Dungeon hilft?

MEINE MEINUNG!

Machen wir uns nichts vor: Super Smash Bros. DX ist immer noch dasselbe unausgegorene Knöpfchen-Drück-Festival wie der Vorgänger. Was den Titel nun zum Hit werden lässt, ist nicht nur die vergrößerte Kämpferriege, die sich fast wie eine tabellarische Auflistung aller Nintendo-Helden liest, sondern auch die mannigfaltigen Spielmodi. Viele Events, unzählige Secrets und ein motivierender Abenteuermodus für Solospieler lassen besonders Gelegenheitszocker mit dem Joypad verwachsen. Erst wenn der letzte Kämpfer entdeckt und die letzte Arena freigespielt ist, gönnt man dem GameCube eine Pause, nur um danach wieder im Mehrspielermodus loszulegen. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Super Smash Bros. DX
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	14 (+11?) Charaktere
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	2002
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.smashbros.com

Grafik:	86%
Sound:	87%
Dauerspaß:	80%
Gesamtwertung:	85%

IMPORT

Beurteilung: Grafisch und soundtechnisch beeindruckende Multiplayer-Prügelei. Besonders die hakelige Steuerung dämpft den Spaß.

INFO

Mehr Motivation durch unzählige Geheimnisse

Es ist schon fast beängstigend, wie viele versteckte Charaktere bei Super Smash Bros. DX auftauchen. Schon nach kurzem Anspielen beehrte uns Pummeluff mit seiner Anwesenheit und fast jeder Abstecher in die Arenen brachte ein neues Secret zu tage. Mittlerweile sind wir fast so weit, allen Gerüchten Glauben zu schenken, die diesbezüglich kursierten. Auf jeden Fall bleiben wir am Ball und versuchen noch weitere Geheimnisse zu entdecken.

NOCH EIN MARIO Doctor Mario erscheint, nachdem Mario den Classic-Modus bestanden hat.

NEUER SPIELPLATZ Eine brandneue Arena wartet darauf, erkundet zu werden.

Werdet mit unserer umfangreichen Komplettlösung zu Super Smash Bros. Melee zum unangefochtenen Prügel-Profi. Auf neun Seiten geben wir allgemeine Tipps, beleuchten die Gegenstände, erklären, wie ihr an die versteckten Arenen und Charaktere heran kommt, einfach alles. Schaut dazu einfach auf www.videogameszone.de vorbei und ladet euch im N-ZONE-Bereich in der Rubrik Nintendo-Tipps-&-Tricks die PDF-Dateien herunter.

VIDEOGAMES ZONE.de

N-ZONE

ANZEIGE

SCHNAPPT EUCH EINE HANDSIGNIERTE AUTOGRAMMKARTE DER N-ZONE-REDAKTION!

Die ersten 100 Vorbesteller, die Mario-Kart Wii bei unserem Partner sqoops bestellen, erhalten eine edle Auto-grammkarte d
Auf www.vide
ihr weitere Inf

Viel Spaß bei

sqoops www.sqoops.de

VIDEOGAMES ZONE.de

Fakten

- Ihr könnt mit euren Miis fahren.
- Online mit 12 Fahrern spielbar.
- Jeder Fahrer hat anfangs 6 Vehikel.
- Eigener Wii-Kanal für Chats, Statistiken u. a.
- 16 neue Strecken, 16 Retro-Pisten.

Mario Kart Wii

Von der Galaxie auf die Rennpiste: Mario ist einfach nicht zu bremsen! Wir haben neue Bilder und Infos zur Wii-Rüpel-Raserei parat.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ist es nicht ein riesiger Spaß, sich in actionreichen Prügeleien mit allerlei Nintendo-Charakteren zu messen? Kein Wunder, dass ihr die Monate bis zum Release von *Super Smash Bros. Brawl* nur ungeduldig ertragen könnt. Doch der geniale Mega-Prügler ist nicht der einzige Weg, herauszufinden, wer der krasseste Nintendo-Held ist. Bei Mario Kart Wii könnt ihr schon im April durchstarten und das bunt gemischte Fahrerfeld abhängen. Lange bevor ihr also Donkey Kong mit Bowser verprügeln könnt, lasst ihr beide einfach auf der Rennpiste antreten! Wir präsentieren euch auf den kommenden Seiten einen umfassenden Ausblick auf das heißeste Wii-Rennspiel 2008. Außerdem konnten wir ganz kurz vor Redaktionsschluss sogar schon erste Proberunden mit Mario & Co. drehen und verraten euch im Extrakasten, wie gut sich die verrückten Karossen lenken lassen. Holt euch also ein paar Kekse und euer Lieblingsgetränk, werft euch in eure Lieblings-Leseposition und schnallt

So spielt es sich mit dem Wii-Lenkrad

Erste Eindrücke zu Nintendos neuem Zubehör für Casual Gamer

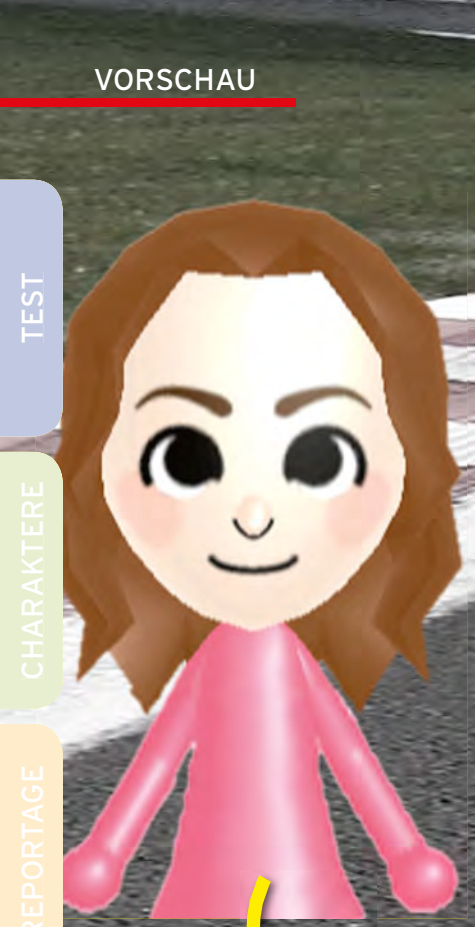
Jüngst hatten wir die Gelegenheit, das Wii-Lenkrad in den Händen zu halten. Da das Zubehör *Mario Kart Wii* beiliegen wird, haben wir natürlich sofort einen kritischen Blick auf das Plastikteil geworfen. Eines vorweg: Das Wii Lenkrad bringt keinerlei Extra-Funktionen mit, sondern verbessert lediglich die Haptik des Controllers. Es lässt sich einfach besser greifen und intuitiver drehen. Außerdem ist es sehr sauber verarbeitet und sieht wirklich edel aus. Die B-Taste wird über einen großen Knopf an der Rückseite des Lenkrads angesprochen, die recht leicht erreichbar ist. Außerdem befindet sich an der linken Seite des Lenkrads ein Durchlass für den Infrarot-Sensor der Wii-FB. Alle Funktionen des Controllers bleiben also erhalten, ihr könntet also auch *Ghost Squad* damit spielen, es wäre halt sehr unbequem. Alles in allem geht es dem Wii-Lenkrad ähnlich wie dem Wii-Zapper. Ihr braucht es nicht zwingend, es könnte euch jedoch einfach ein besseres Spielgefühl vermitteln.

MOO-MOO-WIESE Herrliche Idylle: Der Urahn dieser Piste war schon in Mario Kart 64 integriert. BILD: NINTENDO

euch fest an. Wir starten jeden Moment durch! 3... 2... 1... Go!

GEIST-REICHE NEUERUNG

Kenner der Mario Kart-Serie dürften sich in der Wii-Version über viele Kleinigkeiten freuen, die wir schon an den Vorgängern schätzten. Erinnert ihr euch noch an die Geist-Speicherfunktion in den Zeitrennen? Ähnlich wie bei *Mario Kart 64*, *Double Dash!!* und *Mario Kart DS* könnt ihr auch in *Mario Kart Wii* eure Bestzeiten sowie euer exaktes Lenkverhalten speichern und als Motivation für künftige Rennen nutzen. Ihr rast dann nicht nur gegen die Uhr, sondern auch gegen euch selbst. Schließlich seht ihr zu jeder Sekunde, wie genau ihr bei eurer besten Runde wart. Dadurch lassen sich hervorragend kleinere Fahrfehler erkennen und ausmerzen. Außerdem wisst ihr definitiv, dass ihr eine tolle Runde fahrt, wenn ihr euren Geist abhängen könnt. Nun solltet ihr nur nicht die Nerven verlieren! Für die Wii-Version wurde die Geist-Funktion zusätzlich um eine Besonderheit erweitert: Diese Geistdaten lassen sich via Wi-Fi Connec-



Controller-Check

Wie steuert ihr *Mario Kart Wii* mit dem Wii-Lenkrad?

SCHÜTTELN: Befindet ihr euch auf einer Sprungschanze und reißt das Lenkrad nach oben, führt euer Fahrer einen Trick aus. Bei der Landung gibt's einen Turbo-Boost.

STEUERKREUZ OBEN: Items nach vorne werfen.

STEUERKREUZ UNTEN: Items nach hinten werfen.

LENKEN: Links- und Rechtsbewegungen des Lenkrads lassen euch in die jeweilige Richtung fahren. Zum Driften müsst ihr in Kurven einfach das Lenkrad ein paarmal hin und her bewegen und dann die Drifttaste loslassen.

ZIFFERNTASTEN: Hier wird Gas gegeben und gebremst.

NEIGEN: Zieht ihr das Lenkrad zu eurem Körper hin, legt euer Fahrer (sofern ihr das Motorrad gewählt habt) einen Wheelie hin.

DAS BIN JA ICH! Ihr könnt auch mit euren Miis antreten. Unsere Bilder zeigen das Mii, eine Profil- und Rückansicht. BILDER: NINTENDO

tion ins Internet übertragen. Wenn ihr euren Freunden also imponieren wollt, wie flott und fehlerfrei ihr gefahren seid, ist diese Upload-Funktion für euch sicher eine sinnvolle Neuerung. Außerdem hat Nintendo im japanischen Fachmagazin Famitsu bestätigt, dass eure Zeiten auch in einer Online-Tabelle festgehalten werden – ähnlich wie bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Wer eine gute Rennzeit aufgestellt hat, kann sie also der ganzen Welt zugänglich machen – und damit mächtig Eindruck schinden.

JEDER CUP HAT SEINE BEREIFUNG

Eines der auffälligsten neuen Features ist die Möglichkeit, auch mit einem flotten Zweirad die Rennpisten unsicher zu machen. Eigentlich hatten wir vermutet, dass man stets wählen kann, ob man ins Kart steigt oder lieber auf den Motorradsattel hüpft. In der 50- und 100-Kubikzentimeter-Klasse werden euch die Fahrzeuge allerdings strikt vorgegeben. Erst in der 150-ccm-Klasse könnt ihr wählen, mit welchem Vehikel ihr unterwegs sein wollt. Anfangs stehen jedem Fahrer jeweils drei Bikes und drei Karts zur Verfügung, jedes naturgemäß mit eigenen Eigenschaften. Auch der Spiegel-Cup wird vermutlich wieder integriert sein – das lässt jedenfalls ein uns vorliegender Menü-Screenshot vermuten, der die drei Cup-Arten sowie ein Fragezeichen-Feld zeigt.

ONLINE-ORGIE

Dass sich offiziellen Presse-Screenshots zufolge 12 Fahrer auf der Strecke tummeln und auch Buu Huu als Fahrer

Driften wie früher

Wir liefern euch drei Gründe, warum es gut ist, dass man *Mario Kart Wii* auch mit dem GameCube-Controller spielen kann.

GRUND NR. 1:
Super Smash Bros. Brawl hat's vorgemacht: Alternative Steuerungsmethoden kommen bei den Hardcore-Spielern gut an. Die *Mario Kart*-Lenkung nur mit Wii-Fernbedienung ist vielen Extremspielern zu einfach, deshalb wäre es schlau für Nintendo und gut für uns Spieler, wenn es vielfältige Steuermethoden gäbe.

GRUND NR. 2:
Für die Entwickler ist es kein großer Aufwand, den GameCube-Controller als Steuerinstrument einzubinden. Schließlich ist die Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk sehr ähnlich: Auch hier dient der Analogstick zum Lenken und die Tasten des Nunchuk für die Aktionskommandos.

GRUND NR. 3:
Nintendo muss aufpassen, dass Hardcore-Zocker nicht mit einem allzu simplen Gameplay vergrault werden. Bei *Super Mario Galaxy* und *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* haben wir von einigen Lesern gehört, dass ihnen das Spiel zu einfach ist, da Steuerungskniffe fehlen. Gerade das aber könnte durch die simplifizierte Wii-Fernbedienungs-Haltung eintreten. Indem das GameCube-Pad ebenfalls unterstützt wird, kommt man den Fans entgegen, ohne Casual Gamer zu verschrecken.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Dieser Screenshot verrät: Es wird einen vierten Cup geben. BILD: NINTENDO

PEACH-BEACH Eine der sechzehn Retro-Strecken ist Peachs Strand aus Double Dash! BILD: NINTENDO

» Der Mario-Kart-Kanal widmet sich euren Rankings, dient zum Chatten und verrät euch, ob eure Freunde gerade online sind. «

mit dabei ist, haben wir euch bereits in der November-N-ZONE verraten. Mitte Februar hat Nintendo dann endlich neue Details preisgegeben: Schaltet ihr *Mario Kart Wii* zum ersten Mal ein, sind zunächst folgende Fahrer anwählbar: die beiden Klempnerbrüder Mario und Luigi, Prinzessin Peach (samt Baby-Version), Baby Mario, Pilzkopf Toad, Miesepeter Wario, dessen Bruder Waluigi, Koopa, Yoshi, Bowser und Donkey Kong. Neu ist, dass ihr auch online gegen bis zu elf weitere Fahrer antreten könnt. Wie in *Mario Strikers Charged Football* dürft ihr sogar mit einem menschlichen Mitspieler am selben Bildschirm gegen Online-Gegner antreten.

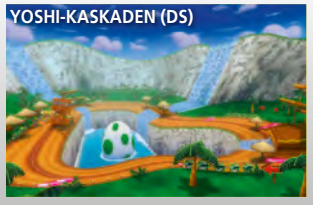
EIGENER Wii-KANAL?

Sogar ein eigener Kanal, der sich ausschließlich den Online-Rankings widmen soll, ist geplant. Auf unserer japanischen Redaktions-Wii-Konsole ist schon der Wii Fit-Kanal installiert, der euch einen regelmäßigen Trainingsplan ausspuckt. So etwas Ähnliches können wir uns auch bei *Mario Kart Wii* sehr gut vorstellen: Zum Beispiel könnte es durchaus möglich sein, dass euch der Kanal einen Bundesliga-artigen „Turnierbaum" liefert und euch verrät, ob ihr es schon ins Spitzenfeld geschafft habt. Auch den Status eurer Freunde könnt ihr einsehen und falls sie gerade ein Rennen fahren, schaut ihr einfach als unbeteiligter Gast zu. Nach dem Ende des aktuellen Rennens könnt ihr dann leibhaftig ins Spielgeschehen einsteigen. Sogar eine Art Chat-Funktion soll es vor dem Start der Rennen geben.

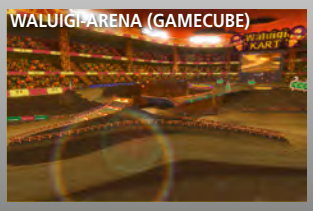
Das sind die Pisten von Mario Kart Wii

Wir haben recherchiert, analysiert, Retro-Konsolen angeworfen, übersetzt und kombiniert. Das Ergebnis ist eine (fast) vollständige Übersicht einiger Strecken aus *Mario Kart Wii*. Die Daten stützen sich auf offizielle Nintendo-Konzeptbilder und Angaben im japanischen Fachmagazin Famitsu (wiederum mit Infoquelle: Nintendo). Wie beim Lotto gilt: Alle Angaben ohne Gewähr, dafür mit viel Liebe bei der Recherche. Viel Spaß!

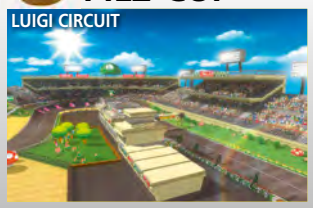
PANZER-CUP



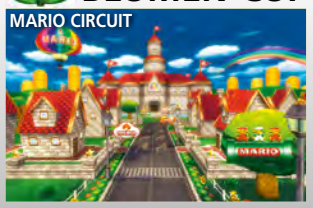
BANANEN-CUP

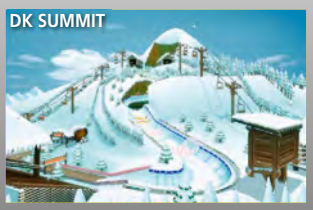


PILZ-CUP



BLUMEN-CUP





Wie genau diese funktioniert, wissen wir jedoch noch nicht. Vielleicht wird ja eine USB-Tastatur unterstützt, mit der man dann in den letzten Minuten vor dem Startschuss noch ein paar optimistische Kommentare loswerden kann. Überdies werdet ihr über den Mario-Kart-Kanal auch an speziellen Events und Turnieren teilnehmen können. Hoffentlich schaffen es all diese geplanten Features auch wirklich in die Verkaufsversion und hoffentlich funktionieren sie so gut, wie sie sich bis jetzt anhören. Die Wii braucht dringend mehr Games mit richtig guten Online-Features.

DICH KENN ICH DOCH!

Zumindest was die Rennpisten betrifft, herrscht jetzt Klarheit: Ihr dürft nicht nur auf 16 Wii-Pisten mächtig die Sau rauslassen, sondern auch auf ebenso vielen Retro-Strecken aufs Gaspedal drücken. Auch ein Großteil der neuen Cup-Bezeichnungen ist mittlerweile aus dem Sack – doch da gibt es wenige Überraschungen: Die Entwickler halten an den Namen fest, die seit Mario Kart DS etabliert sind. Soll heißen, ihr dürft auch diesmal am Panzer-, Bananen-, Pilz- und Blumen-Cup teilnehmen. Die zugehörigen Streckennamen haben wir ebenfalls schon herausfinden können. Welche Strecken tatsächlich in *Mario Kart Wii* zur Wahl stehen, verraten wir euch im Extrakasten. Dort konnten wir acht der 32 Pisten bereits entschlüsseln.

WALUIGI-ARENA Reißt ihr kurz vor einer Sprungschanze das Lenkrad nach oben, … BILD: NINTENDO

… erreicht ihr nicht nur dieses Item, … BILD: NINTENDO

… sondern legt auch einen Turbodrift hin. BILD: NINTENDO

WER FÄHRT WO? Cool: Einblendungen verraten, welcher Fahrer gerade in Führung ist. BILD: NINTENDO

» Wer nicht mit Mario, Luigi, Yoshi und Co. Kart fahren möchte, der steigt selbst in die Seifenkiste. «

MIT SCHMACKES Und weiter geht's! BILD: NINTENDO

STUNTMAN MARIO

Die neuen Kurse machen hinsichtlich Streckendesign und Randbebauung wirklich Lust aufs Cruisen. So flitzt ihr in Toads Fabrik durch eine Maschinenlagerhalle, umrandet von wuchtigen Metallrampen und zahlreichen Traktoren. Donkey Kongs Canyon wartet derweil mit Halfpipes am Pistenrand auf, wo ihr sogar Tricks ausführen könnt. War die Landung erfolgreich, schreit das geradezu nach einer spielerischen Belohnung in Form eines Turbo-Boosts. Eine weitere Besonderheit ist in *Mario Kart Wii* integriert: Schleicht sich ein gegnerisches Item von hinten an euch heran, wird dies anhand eines Symbols, das über dem Kopf eures Fahrers aufpoppt, sichtbar. Das ist in etwa vergleichbar zum Windschatten-Feature in *Mario Kart DS*, wo auch schon ein entsprechendes optisches Symbol eingeblendet wurde. Auch der Lautsprecher eurer Wii-Fernbedienung gibt in dieser Situation übrigens ein kurzes Signal aus. Wir sind gespannt, welche Gameplay-Kniffe sich Nintendo noch alles einfallen lässt. Fakt ist: Die Tricks lassen sich spieltechnisch sehr vielfältig einsetzen – denken die Entwickler vielleicht sogar über einen Stunt-Modus à la Tony Hawk nach? Die Gestaltung einiger Pisten, die zwar recht linear, dafür mit lauter Sprungmöglichkeiten ausgestattet sind, lässt den Schluss auf jeden Fall zu. Klar ist, dass ihr nicht nur Rennen fahren werdet,

BILDER: NINTENDO

HERZHAFTER REMPLER Waffen, Power-Ups und Karambolagen... ein heißes Pflaster! BILD: NINTENDO

RIESEN-FUHRPARK Wir sind gespannt, welche heißen Flitzer noch freischaltbar sind. BILD: NINTENDO

GELEGENHEIT GÜNSTIG Die häufigen Sprünge geben euch die Chance für coole Stunts. BILD: NINTENDO

KNUFFIG Toads Wägelchen erinnert an den VW Käfer, ist jedoch deutlich abgefahrener. BILD: NINTENDO

denn der beliebte Battle-Modus ist auch diesmal wieder dabei. Auf insgesamt zehn Arenen dürft ihr euch dann gegenseitig Power-Ups um die Ohren hauen. Anscheinend können sich mindestens acht Spieler in diesem Modus messen. Genaue Fakten konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen.

STEUERUNG NACH BEDARF

Einige Geheimnisse haben wir beim Betrachten der offiziellen Pressebilder trotzdem entdeckt: Ein Screenshot zeigt beispielsweise ganz klar einen türkisfarbenen A-Knopf, wie ihn der GameCube-Controller besitzt. Rückblende: Schon auf den Nintendo-Bildern, die auf der Website zu *Super Smash Bros. Brawl* veröffentlicht wurden, war dieser Button eindeutig zu erkennen. Inzwischen hat Nintendo bestätigt, was wir vermutet hatten: *Mario Kart Wii* lässt sich nicht nur mit quer gehaltener Wii-Fernbedienung (oder in Kombination mit dem Wii-Lenkrad) steuern, sondern alternativ auch mit dem Nunchuk, dem Classic-Controller und dem klassischen GameCube-Pad. Eine ausführliche Bestandsanalyse liefert unser Extrakasten „Driften wie früher". Wir sind jedenfalls froh über so viel Auswahl.

Und gleich noch eine Überraschung: Ihr werdet eure Miis aus dem gleichnamigen Kanal in *Mario Kart Wii* verwenden und bis zu vier Profile speichern können. Das ist ebenfalls neu,

Brandheiße Spieleindrücke

Kurz vor Redaktionsschluss dieses Sonderhefts durften wir *Mario Kart Wii* in einer fast finalen deutschen Version anspielen. Wie spielt es sich?

Wenn N-ZONE-Redakteure ihren Urlaub unterbrechen, nur um in die europäische Nintendo-Zentrale zu flitzen, dann muss es sich schon um ein besonderes Spiel handeln. Im Falle von *Mario Kart Wii* hat sich der Kurztrip definitiv gelohnt: Wir haben uns sieben Stunden lang mit dem Funracer beschäftigt, alle Strecken gesehen, einen Blick auf die geheimen Fahrer geworfen und können euch versichern: *Mario Kart Wii* ist der ultimative Hit-Renner 2008! Die Tatsache, dass ihr zwischen manuellem und automatischem Driftverhalten wählen könnt, ist ein guter Spagat zwischen Gelegenheits- und Profispielern. Auch die Einbindung der Miis als Hintergrundjubler und Fahrer dürfte der neuen Nintendo-Zielgruppe gefallen: Somit werden inzwischen fast alle Sportarten abgedeckt, in denen ihr mit euren Miis antreten könnt. Die wichtigste Frage, die euch aber am meisten interessiert: Spielt sich *Mario Kart Wii* „simpler" als die Vorgänger? Wir beantworten diese Frage mit einem „Jein": Auf der einen Seite stört viele Profizocker möglicherweise das vereinfachte Driften. Statt sich in die Kurve zu legen und dann mit dem Analogstick ein paarmal gegenzulenken, wie es in den Vorgängern der Fall war, genügt es jetzt, die Drifttaste einfach gedrückt zu halten. Der Turbo wird nach ein paar Sekunden automatisch gezündet. Das Snaken, wie es in *Mario Kart DS* noch möglich war, ist somit nicht mehr möglich. Auf der anderen Seite bleibt die Quintessenz der Serie weiterhin erhalten - und das sind die flotten Rennen, in die jeder Spieler ohne große Vorkenntnisse einsteigen kann! Wir zollen Triut vor der perfekt ausbalancierten Spielbarkeit, denn mit *Mario Kart Wii* kommt wirklich jeder zurecht, nicht nur dank der Wii-Wheel-Steuerung. Die Strecken beherbergen viele Abkürzungen, sind sehr kreativ gestaltet und sehen in Bewegung wirklich gut aus. Das gilt leider nicht ganz für die Fahrermodelle. Hier hätten die Entwickler ruhig mehr Details einfließen lassen können - vor allem Donkey Kong sieht sehr schlicht aus. Der Online-Modus ist dagegen eine absolute Wucht geworden. Lediglich die Tatsache, dass ihr im Chat nur mit vorgegebenen Textbausteinen plaudern könnt, fiel uns negativ auf. Neben fünf neuen Battle-Arenen sind auch fünf Retro-Stages enthalten, unter anderem das beliebte Skyscraper-Level aus *Mario Kart 64*. Klasse! Das Windschatten-Feature der DS-Version ist ebenfalls integriert, somit könnt ihr diesmal wieder einen kleinen Turbo herausfahren, indem ihr euch dicht hinter euren Rivalen haltet. Und haben wir schon verraten, dass es eine Handvoll freispielbarer Charaktere gibt, die bislang in keinem anderen Mario Kart- oder Mario Party-Teil enthalten waren? Pssst... man munkelt, einer von ihnen ist schon gar nicht mehr so richtig lebendig. Oha! Haben wir etwa zu viel verraten?

Den vollständigen Test zu *Mario Kart Wii* lest ihr in der N-ZONE 05/08. Wertungsprognose im Multiplayer-Modus: *Super Smash Bros. Brawl* +/- ein Prozent.

BILDER: NINTENDO

schließlich gab es in den Vorgängern lediglich einen Speicherstand. Genutzt wird dieser nun für persönliche Statistiken, zum Beispiel der Anzahl gefahrener (und gewonnener) Rennen oder für die Geistdateien, die man auch ins Internet hochladen kann.

ICH FAHR SELBST!

Das Beste: Eure Miis kommen nicht nur im Wi-Fi-Hauptmenü oder als Icon für die vier Spielstände zum Einsatz, sondern auch als Fahrer bei den klassischen Versus-Matches. Wer also – wie bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* – nicht mit Mario, Luigi, Yoshi und Co. Kart fahren möchte, der steigt eben selbst in die Seifenkiste! Der Release-Termin steht übrigens inzwischen auch fest: Ab dem 11. April 2008 dürft ihr selber Hand ans Wii Wheel legen und über die verrücktesten Rennstrecken des Jahres düsen. Anschnallen nicht vergessen, der Countdown läuft! ■

VORSCHAU
MARIO KART Wii

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-12 (online)
Termin:	11. April 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Blitzstart der Mario-Kart-Seifenkisten: Das Wii-Rennspiel-Spektakel sieht okay aus und macht spielerisch seeehr viel Appetit auf mehr.

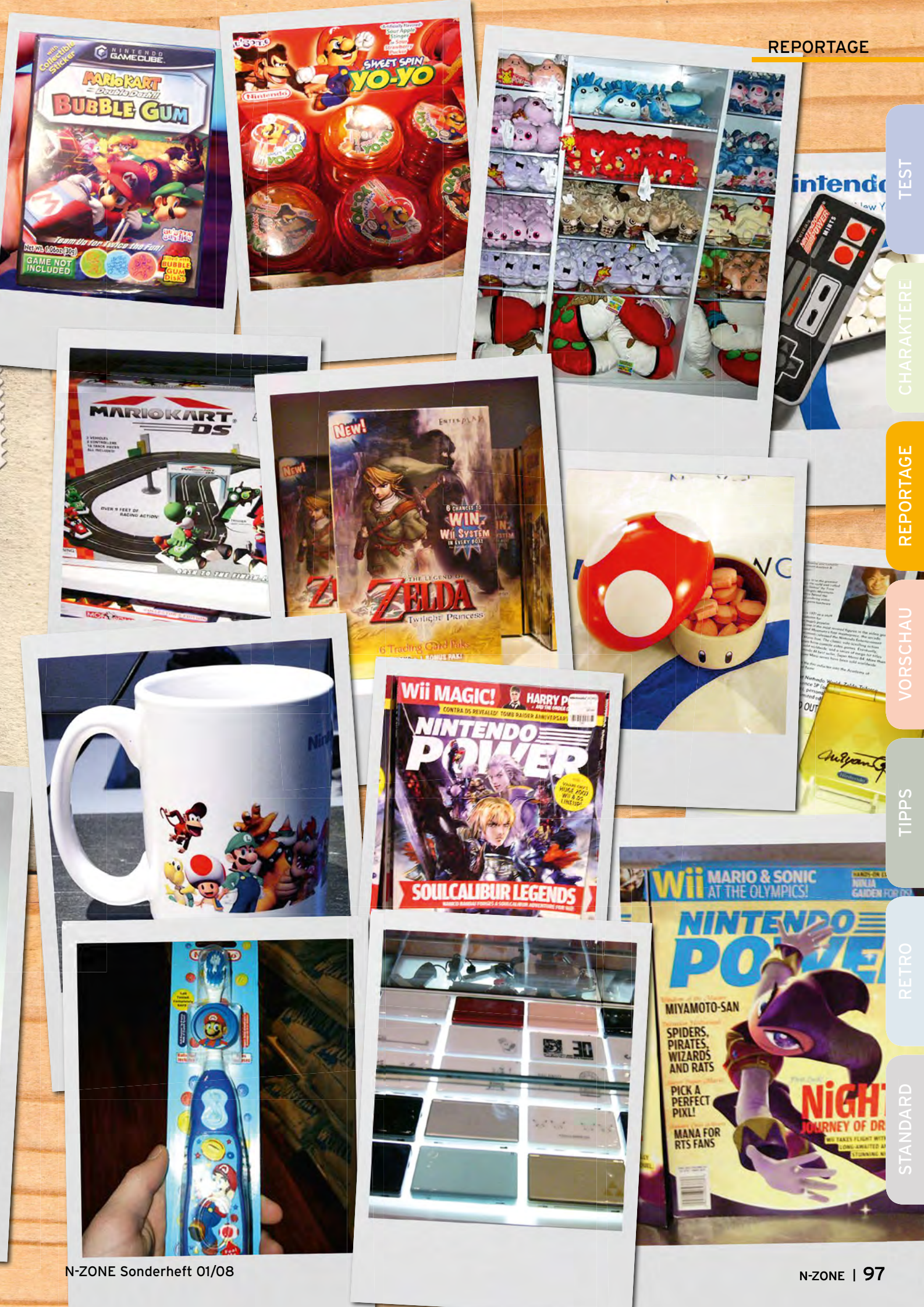
Smash-Shopping in New York

N-ZONE-Leser Moritz Tibes zeigt euch die besten Nintendo-Schätze aus dem Nintendo World Store

So, es ist geschafft! Ich habe den Flug und das amerikanische Essen überstanden und bin wieder in Deutschland. Jetzt will ich euch endlich die vielen Fotos schicken, die ich gemacht habe. Ich habe alles Mögliche fotografiert, etwa eine Link-Tasse oder New-Super-Mario-Bros.-Süßigkeiten, aber seht selbst! Der Nintendo World Store war eigentlich ein großer, gläserner Würfel mit zwei Geschossen. Im unteren Geschoss sah man als Erstes einen großen Sitzkreis, in dem man innen und außen DS-Spiele testen konnte. Unten befanden sich auch alle DS-Spiele zum Verkauf. Außerdem gab es unten das Pokémon Center, in dem alles Mögliche veräußert wurde: Pokémon-Editionen, -Sammelkarten und -Kuscheltiere. An den zwei Kassen oben und unten im Nintendo World Store gab es allen möglichen Kleinkram wie Wii-FB-Schlüsselanhänger oder DK-Lutscher. Auf der oberen Etage konnte man Wii-Spiele ausprobieren und auch kaufen. Es gab auch drei extra Wii-Stationen, an denen man den Wii-Zapper testen konnte. Ebenfalls oben war eine große Abteilung für Nintendo-Kleidung, z. B. einen Mario-Bros.-Pullover oder ein Zelda-T-Shirt. Dann gab es oben noch einige GameCube-Spiele, Wii-Zubehör und Ausgaben des US-Magazins Nintendo Power. Eine Mario-Zahnbürste habe ich oben auch entdeckt. Selbstverständlich war meine N-ZONE in New York dabei! So, das war's dann erstmal wieder von mir.

AIR MAIL

TO
N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
GERMANY

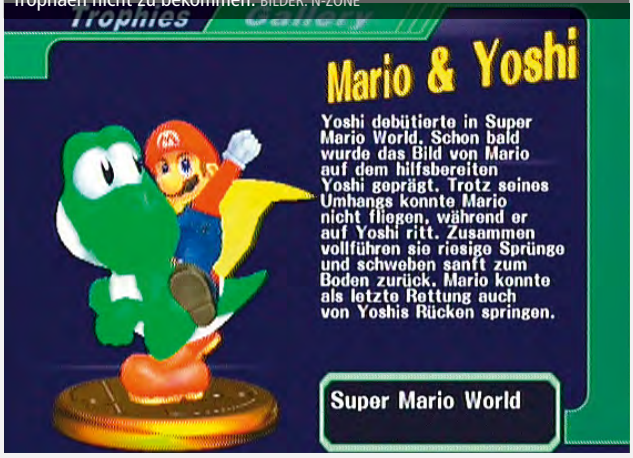

NINTENDO GAMECUBE
MARIO KART Double Dash!!
BUBBLE GUM
GAME NOT INCLUDED
SWEET SPIN YO-YO
MARIO KART DS
NEW!
THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess
6 Trading Card Paks
Wii MAGIC!
NINTENDO POWER
SOULCALIBUR LEGENDS
Wii MARIO & SONIC AT THE OLYMPICS!
NINTENDO POWER
MIYAMOTO-SAN
SPIDERS, PIRATES, WIZARDS AND RATS
PICK A PERFECT PIXL!
MANA FOR RTS FANS

Kurioses in Super Smash Bros. Melee: Boni für Action-Replay-Besitzer!

Vor ziemlich genau sechs Jahren erschien *Super Smash Bros. Melee* in Europa. Doch wer denkt, dass inzwischen alle Geheimnisse in Nintendos Prügelorgie gelüftet wären, täuscht sich: Oder seid ihr schon mit Giga-Bowser und der Meisterhand in eine Testarena gezogen (siehe Screenshot)? Auch dürften diese beiden Trophäen noch in eurer Sammlung fehlen: „Samus ohne Helm" und „Mario & Yoshi". Nintendo hatte die beiden Sammlerstücke ursprünglich zurückgehalten, um sie bei einer etwaigen Promo-Tour auf die Memory Card der Besucher zu übertragen, doch letztlich fand ein solches Event nie statt und die nicht regulär freischaltbaren Figuren verschwanden im Daten-Nirwana. Die Action-Replay-Codes, um die beiden geheimen Kämpfer, die Trophäen sowie die Testarena freizuschalten, kursierten vor einigen Jahren im Internet, sind mittlerweile aber extrem rar geworden. Wer die Codes dennoch ausfindig macht, darf sich gerne bei uns melden.

TESTARENA Giga-Bowser und die Meisterhand sind tatsächlich spielbar! BILD: N-ZONE

TROPHÄE Auf normalem Weg sind diese Trophäen nicht zu bekommen. BILDER: N-ZONE



N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Felix Kothe, Thomas Steuer, Moritz Tibes, Maik Koch, Udo Crnjak, Sascha Dowidat, Sven Eichelberg
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Annett Meyer
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Stefanie Zehetbauer, Arne Söntgerath, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Jörg Gleichmar, Martin Closmann

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO